8

Тестове: | Summoner | Kohan | Gothic | Hostile Waters | F1 World GP | House of the Dead 2 | Outlive | Worms World Party | Stunt GP | Star Trek: Away Team | The Sims: House Party | Majesty: The Northern Expansion |

Пръв поглед: | Max Payne | Half-Life: Blueshift | Command & Conquer: Yuri's Revenge |

МАЙ 2001

PC CLUB

pcclub-bg.com

с диск - 4 лв.
без диск - 2,50 лв.

Black & White

Изкуството на бъдеш бог.

Fallout Tactics

Най-добрата тактическа стратегия?

TRIBES 2

Силна конкуренция на Counter-Strike.

Големи плакати

Serious Sam

Tribes 2

Ексклузивно: Интервю със създателката на Gabriel Knight Джейн Йенсен

Софтуер: Office XP - Има ли смисъл от новата версия на MS Office?

Хардуер: CeBIT 2001 - Какво се случи на изложението в Ханновер?

INTER BG COM
Интернет Доставчик

www.interbgc.com

КАРТИ ЗА ДОСТЪП ДО

ИНТЕРНЕТ

Власт над МРЕЖАТА

Цени:

10 часа - 4 лв.
20 часа - 8 лв.
40 часа - 15 лв.
100 часа - 35 лв.

Безплатна инсталация във Вашия дом (офис)!

тел.: 9896565; e-mail: sales@interbgc.com

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

News Club

PC Club Express 4
Half-Life: Blueshift 5
Max Payne 6
C&C: Yuri's Revenge 8

Game Club

■ **Hotspot**

Black & White 10
Tribes 2 44

■ **Review**

Majesty: The Northern Expansion 14
Summoner 16
Fallout Tactics 18
Hostile Waters 22
Kohan: Immortal Souvereigns 24
Shark! Hunting the Great White 26
Akimbo: Kung-Fu Hero 27
Evil Dead 28
Star Trek: Away Team 30
Offroad 32
London Thames Racer 33
Gothic 34
The Sims: Houseparty Expansion 36
European Super League 37
Adventure Pinball: Forgotten Island 37
F1 World Grand Prix 2000 38
The House Of The Dead 2 39
Outlive 40
Worms World Party 42
Stunt GP 43

■ **Recycle.bin**

Hologram: Time Traveler 47

■ **Junior**

Garfield's Mad about Cats 49
LEGO Island 2 49

■ **Hall of Fame**

Knights of Xentar 48

Fan Club

Mailbox 40
PC Club Uncensored 51
Charts 52
Интервю с Джейн Йенсен 54

■ **format c:**

Интервю с Дюк Нюкъм 53

CD Club/Абонамент/PC Club 8 66

Multimedia Club

Web Guide 55
ImpactEmu 56
Counter-Strike шоу във "Виртуален свят" 58
CeBIT 2001 60
Hardware News 63
Microsoft Office XP 64

PC CLUB www.pcclub-bg.com

PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен редактор - Иван Георгиев

Редактори:
Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола Икономов

Уебмастър - Калин Рашев
Сътрудници: Николай Ананиев, Павел Панков, Иван Иванов, Даниел Неделчев, Георги Таушанов

Адрес: 1797 София, бул."Драган Цанков" 37, **тел.** 9602241, Печат: „Образование и наука" ЕАД, Продажби: 9602226 Издава „PC Club" ООД

PC Club Express

Counter-Strike "Инферно"

Не, това не е ад за феновете на Counter-Strike, а по-скоро обратното :-) На 28.4. в клуб "Инферно" се проведе третият кръг от Откритие шампионат на клуб "Инферно" по Counter-Strike, който се организира съвместно с нашето списание. При редакционното приключване на броя турнирът все още не се беше провел и поради това не можем да ви съобщим резултатите. Да се надяваме, че този път старозагорците от [SS]Force, които безапелационно спечелиха досегашните два турнира, ще срещнат по-сериозна съпротива. На 12 май ще се проведе турнир по Quake III с награден фонд 500 лв. Повече информация за събитието можете да намерите на сайта на клуб "Инферно" – www.club-inferno.com или на тел. 9743891.

Tropico

Любимото занимание на всеки българин е да командва... само дето все някой или нещо ни пречи! Кой трябва да ходи на училище, кого го пращат да купи хляб или пък шефът му го кастри, че пак дреме на работното място... Сега всеки ще може да се накомандва до насита в почти готовата игра Tropico, където поемате ролята на пълновластен ДИКТАТОР и колите и бесите на воля! Не пишем статиите си по картинките от Интернет, затова ще се наложи да изчакате до следващия брой, за да прочетете сериозно ревю на играта.

Игри по "Тигър и Дракон"?

Филмът, който получи четири награди Оскар тази година, е вдъхновил разработчиците на игри, които вече работят по няколко заглавия, базирани на супер-продукцията. Още не са обявени много подробности и не е ясно дори от какъв жанр ще бъдат игрите, но дано да има някоя добра "Каратека". Особено след като "триумфално" бе съобщено, че Mortal Kombat 5 се отлага... само с някоя и друга година...

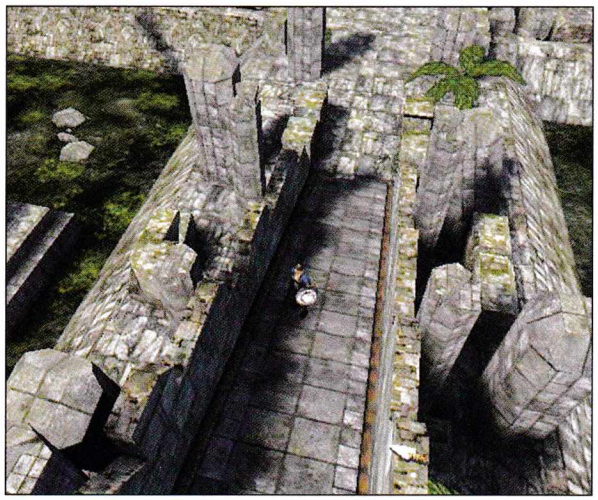
AquaNox

Не преди много години излезе една интересна хибридна игра, включваща елементи на стратегия, куест и футуристичен комбат симулатор – Archimedean Dynasty. Играта беше създадена от германската компания Massive Entertainment и по тази причина бе отмината с високомерно пренебрежение на американския континент. Сега германците са се захванали със създаването на продължение, което поне засега е с работно заглавие AquaNox. По признанието на производителите новата игра ще бъде значително повече екшън-ориентирана, така че очаквайте нещо като космически симулатор под водата. Има и добра новина за всички българи – играта ще бъде оптимизирана за GeForce 3 :-)

Erotica Island

В този брой ще прочетете няколко реда за една добра, но за съжаление стара игра с японски анимета. Ето че междувременно компанията Media Flare пусна на пазара куест с много добре и с подробности направени 3D-аниме персонажи. Не знам играта като куест колко е добра, но персонажите са действително интересни за всички почитатели на японското изкуство... и имат едни такива големи очи :-)

TORN

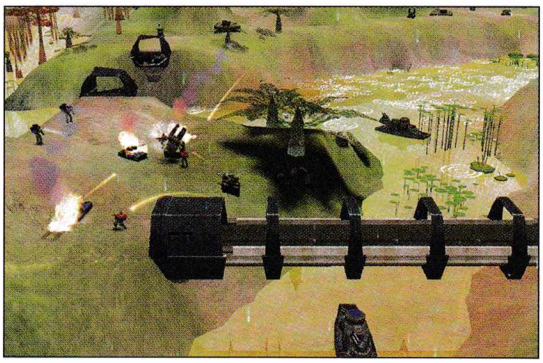


Дори и тези, които никога не са подхващали друго RPG освен Diablo-то, вероятно поне са чували името на компанията Black Isle Studios. Тази компания в момента усилено работи по следващото си произведение с работно заглавие TORN. Изоставен е вече досега използваният 2D-енджин за сметка на LithTech 3 (преди доста години този енджин бе разработен от Monolith). Като се съди по наличните screenshots, има надежда играта да стане за края на годината... и тъй като Black Isle Studios досега не са се излагали, ще очакваме нещо много добро! Още една подробност – развитието на персонажите ще бъде в стил "Fallout", т.е. на базата на развитие на умения, "perks" и "traits", а не на класове като в класическите RPG-та.

Ето и една клюка

Каква е разликата между клюка и новина ли – ами, клюката обикновено излиза вярна – Сид Майер май се кани да се преквалифицира и от Майстор на Цивилизации да се превърне в Чирак на Симулации. Такава е поне кощунствената вест, която обиколи компютърния свят през последните дни. Според почти достоверни източници през следващия месец ще бъде съобщено над каква симулация работи в най-секретна секретност създадената от Сид Майер компания Firaxis.

Z2: Steel Soldiers

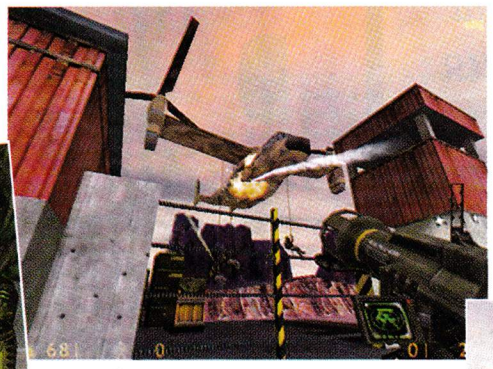


Няма нищо по-добро от това в края на дългия работен ден да си пийнете една кутия от ледено-студено първокачествено... машинно масло! Поне така си отмаряха роботите от много забавната и доста трудна стратегия "Z", създадена преди 5-6 години от англичаните Bitmap Brothers. Ето че сега братята Битмап :-) вече доста са напреднали с работата си по втората част от играта – Z2: Steel Soldiers. Едно от големите достойнства на оригинала бе хумористичната атмосфера и можем само да се надяваме, че тя ще остане и в продължението. Във всеки случай ще го разберем някъде в началото на лятото.

Myst III Exile

По-малко от година измина от появяването на Myst II и ето че вече всеки момент ще се появи третата част от играта. За съжаление няма да излезе преди отпечатването на списанието, така че по-сериозно за тази култова поредица ще можете да прочетете в следващия брой. Производителите твърдят, че са използвали нова технология, придаваща по-голяма автентичност и "живост" на околния свят. Още една игра, която ще очакваме с нетърпение за следващия брой.

Страницата подготви Генко Велев



Правителствената армия е един от най-опасните врагове.

В Blueshift ще има multiplayer за 32-ма души.

Отново ще срещнете познатите командоси.

Half-Life: Blueshift

■ Valve/Gearbox ■ http://www.sierrastudios.com/games/hl-blueshift/ ■ P233, 32RAM ■ TRD: Юни 2001

В началото на април Valve пуснаха истинска бомба за всички фенове на Half-Life. Оказа се, че разработваният дълго време expansion Blueshift все пак ще излиза за PC.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Според информациите работата по проекта е почти приключена и играта ще се появи в средата на юни. Разработката и този път е поверена на Gearbox Software, които преди година се справиха блестящо с първия expansion Opposing Force. За сюжета на Blueshift авторите са измислили нещо действително оригинално. Този път вие поемате ролята на Барни – един от пазачите на комплекса Black Mesa, които вършеха толкова много полезна работа в оригиналния Half-Life. Като такъв вие виждате всичките драматични събития заклещени между фронтовете на враждуващите страни. От една страна, отново ще срещнете физика Gordon Freeman, а в същото време ще трябва да се борите и с извънземните нашественици, и с командосите на правителството. Естествено в новия expansion ще видите непознати до момента части на Black Mesa, а и ще научите допълнителни детайли за развитието на събитията там.

Благодарение на HD Pack-а старите чудовища ще са с по-висок детайл.

Учените в Black Mesa могат да помогнат в критични ситуации.

В Blueshift поемате ролята на този симпатичен пазач :-)

С това новостите обаче далеч не свършват. Този път Gearbox обещават направо да надминат себе си. Освен новата солова кампания Blueshift ще включва така наречения HD Pack. Благодарение на него ще видите съвсем нови модели на всички чудовища и оръжия. Най-добрата вест е, че HD Pack-ът ще поправи графиката не само на новия expansion, но и на оригиналната игра и на Opposing Force. Така поостарялата вече графика на Half-Life ще блесне с нова сила и то без да вдига системните изисквания до непоносими висоти. Новости има и на тема multiplayer. Gearbox са си поставили нелеката задача да затъмнят славата на станалия легендарен MOD Counter-Strike. От една страна, Blueshift ще поддържа до 32 играчи на една карта, а в същото време геймърите ще могат вече да играят Capture the Flag и в Half-Life. Като се има предвид, че Half-Life и Opposing Force предлагат доста интересни оръжия, с новия expansion е твърде вероятно да видим триумфалното завръщане на тази класика в геймзалите.

Blueshift се очертава като едно от най-интригуващите заглавия през лятото и ще зарадва всички фенове на Half-Life, защото за съжаление дългоочакваният Half-Life 2 все още е доста далеч в бъдещето.

Настъпва зората на нова генерация екшън-игри

Max Payne

■ Remedy Entertainment/3D Realms ■ www. maxpayne. com
■ лятото на 2001 ■ екшън (и то какъв)

Ню Йорк, Ню Йорк

Хайде сега да поиграем на "добро ченге, лошо ченге".

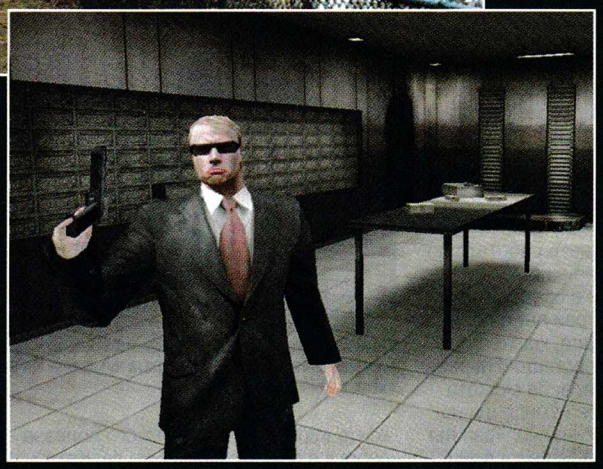
„Най-великият трик на дявола бе да убеди света, че не съществува."
"Обичайните заподозрени"

Никола Икономов
j_roger@usa. net

Най-великият трик на финландците от Remedy пък бе, че почти успяха да ни заблудят, че Max Payne не съществува. След близо четиригодишна разработка вероятно една от най-уникалните екшън-игри въобще е почти готова, а ние все още знаем толкова малко за нея. За толкова дълъг период, тя остана някак си встрани от вниманието на обществеността. Това породи скептицизъм у някои геймъри, че не е изключено да се повтори историята с Daikatana. Ако трябва да сме обективни обаче, подробностите, които знаем за новия Duke Nukem, който също се очаква през лятото, са още по-ограничени.

Всичко това очевидно е част от политиката на 3D Realms (те участват и в създаването на Max Payne, заедно с Remedy), които избягват прекалената публичност, за да могат да си свършат на спокойствие работата и когато му дойде времето, да преобърнат света на екшън-игрите с хастара навън.

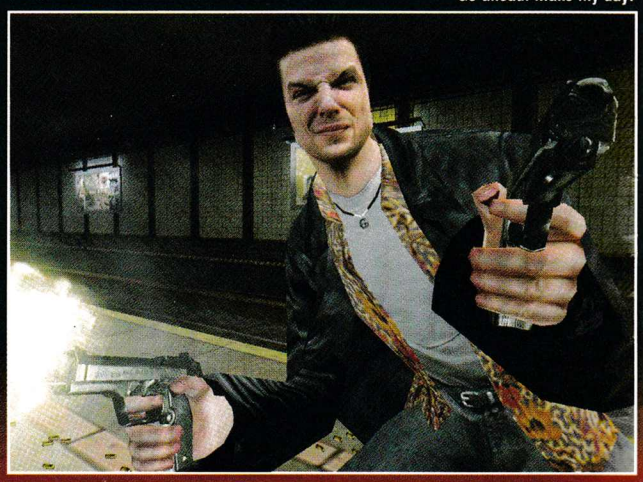
Max Payne освен всичките му достойнства, на които ще се спрем след малко, има най-готиният главен герой, който се е появявал някога в екшън. За разлика от своите жанрови събратя, Макс не е нито абсурден персонаж, нито е комичен, нито пък има силиконов бюст. Той просто е въплъщение на анти-героя, такъв какъвто го познаваме от мрачните "film noir" криминалета, човек, който буди симпатия с (и въпреки) всичките си отрицателни черти.

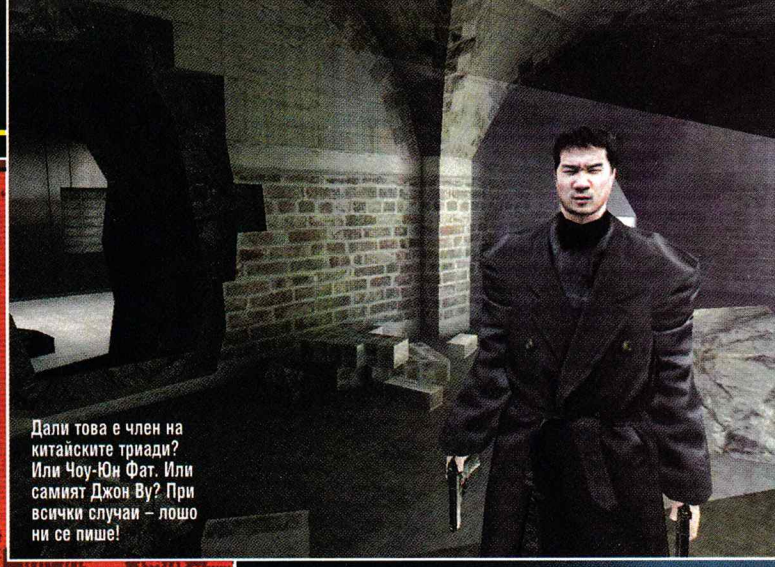

С две думи: костюм от "Армани", КИ под стайна температура.

The only thing that is more pai(y)nful than death is life

Макс Пейн е безкомпромисно ченге от DEA (отдела за борба с наркотиците), внедрено в средите на подземния свят, за да разследва разпространението на новата дрога "Valkyr". Операцията е толкова секретна, че за нея знае единствено прекият началник и най-добър приятел на Макс - Алекс Болдър. Трагедията на главния герой настъпва, когато наркомани, надрусани с "Valkyr" убиват жена му и детенцето му. Скоро след това някой застрелва Алекс Болдър, убийството е приписано на Макс и полицията тръгва по петите му. В това време мафията научава, че нашият човек е ченге под прикритие и изпраща най-добрите си професионалисти да го елиминират. Озовал се между фронтовете, набеден за убийство, което не е извършил, воден единствено от желанието за мъст, Макс Пейн няма какво да губи и тръгва на отчаян кръстоносен поход в търсене на истината.

Историята в Max Payne за разлика от останалите екшън-игри ще се развива на всяка крачка от действието и ще ви изненадва с все нови и нови сюжетни нишки, неочаквани обрати и шокиращи разкрития. Създателите от Remedy са отхвърлили единодушно идеята за мултиплейър, за да могат да се концентрират изцяло върху създаването на един незабравим single player шедьовър, за който със сигурност ще се


Go ahead. Make my day!



Дали това е член на китайските триади? Или Чоу-Юн Фат. Или самият Джон Ву? При всички случаи – лошо ни се пише!

говори години напред. Фабулата между нивата ще се разказва не чрез анимации или видео-филмчета, а посредством комикс, интересен похват в една и без това нестандартна и адски стилно направена игра.

Mean streets

Действието се развива в Ню Йорк, най-подходящото място на света за всяка криминална/гангстерска история. Екип от Remedy е посетил специално Голямата ябълка, за да запечата с камерите си сцени от този незабравим град и после достоверно да ги вгради в играта. Резултатът е потресаващо реалистичен Ню Йорк с цялата му прелест в изпъстрения с небостъргачи Манхатън и недостижимата му грозота сред изоставените съборетини и нашарените с графити сумрачни алеи на Харлем.

Hard-Boiled

Не можем дори да започнем да говорим за тази игра без да споменем името Джон Ву, майсторът на екшъна за истинския ценител на жанра. Култовият хонгконгски режисьор съвсем сигурно е бил основният извор на вдъхновение за създателите на Max Payne, поради което в играта ще можем да се насладим на неповторимата естетика, позната от шедьоврите му "The Killer", „A Better Tomorrow" и др. Специално не споменавам "Матрицата", защото дори този невероятен филм е заел напълно визуалния си стил от филмите на Ву. Remedy са се постарали да уловят тази незабравима хореография на престрелките, която превръща и най-обикновената сцена в незабравимо преживяване. Умопомрачителното насилие при Ву е стилизирано до крайност, превърнато е в изкуство до степен на преклонение, издигнато е в култ. Непрестанният порой от куршуми се редува със сурови емоции и необяснимо красиви, доставящи естетическа наслада забавени кадри, които са доведени до съвършенство чрез уникалните движения на камерата. Бъдете сигурни, че Max Payne ще ви вземе дъха със своята кинематографичност, непозната досега от никоя друга игра.

Драматичните завъртания на камерата, забавените кадри и невероятните перспективи не само ще са режисирани перфектно, но ще бъдат и интегрална част от играта. Според последна информация "slow motion" сцените няма да се включват случайно, а ще могат да бъдат контролирани от вас. В такъв случай ще имате едно наистина голямо преимущество спрямо враговете ви, тичайки и стреляйки със забавени движения. Каквото и да излезе накрая, вграденият "slow motion" със сигурност ще е една от най-готините опции в компютърна игра въобще.

Lethal Weapon

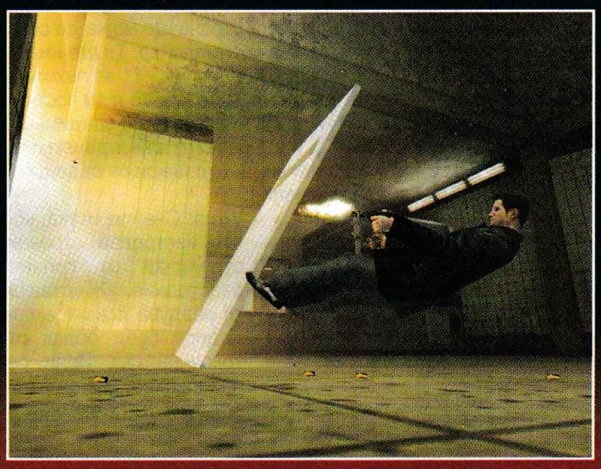
В тази игра освен самия Макс Пейн, останалите главни роли ще са заети от... оръжията. Наистина, за един толкова интензивен екшън едва ли има друг толкова важен фактор като добрия арсенал или както казваше Нео в Матрицата: "I need guns, lots of guns".

Запланувани са общо 15 различни пушкала, като в различните фенски сайтове се среща напълно противоречива информация за тях. От изказванията на програмистите си личи, че става дума преди всичко за конвенционални и любими на всички оръжия, познати от екшъните, като умишлено ще бъде избегнато използването в играта на неподходящи за градските условия тежки картечници и гранатомети. Нека не забравяме и за наследството на Джон Ву: в неговите филми героят стреля предимно с два патлака едновременно.

Оръжията ще изглеждат потресаващо реалистично, но в играта спецификите им ще са нагодени към секващия дъха екшън и неспирната стрелба. На прост език това означава, че истинските на вид gun-ове ще пуцат като за световно в стил хонг-конгски екшън с хвърчащи навсякъде гилзи и "нескончаеми" пълнители. Ще можете да се екипирате със стандартния за щатските полицаи пистолет Beretta, помпа (ура!), както и популярните за екшън-игрите картечни пистолети MP-5A на Heckler&Koch и израелското Uzi. Не е потвърдено, но в играта вероятно ще бъдат включени и автоматите AK-47 "Калашников", армейският M-16, както и снайпер. Макс ще може да използва две оръжия едновременно, така че можете нагледно да си представите как той скача встрани все още стреляйки с двете ръце, камерата се завърта в забавен каданс на 360 градуса около него, докато върху пода валят гилзи, чието кухо дрънчене от съприкосновението със земята заглушава всичко останало. Нивото на интерактивност ще е потресаващо, да не кажем революционно и реално ще можете да стреляте по всичко, като обектите ще се разпадат или избухват реалистично. Щетите, които ще нанасяте на враговете, ще са видими по телата им, като авторите на играта специално подчертават, че ще се въздържат от нереалистично насилие, стигащо до уродливи крайности като напр. хвърчащи очни ябълки. Все пак ще можете да се насладите на характерните за Ву умопомрачителни експлозии. Всичките тези красоти ще са възможни благодарение на специално създадената за Max Payne графична машина Max- FX, която през дългия процес на разработка е била актуализирана непрекъснато, за да получите оптимален резултат.

Аз съм готов да се обзаложа, че това ще е заглавието на годината, а западните ми колеги, които са видели Max Payne "на живо", вече говорят за революция, сравнима с тази, която предизвика Half-Life в света на екшън-игрите и "Матрицата" в света на киното.

Max Payne сигурно ще се превърне в символ на ефектните екшън-сцени в стил Джон Ву.



COMMAND & CONQUER YURI'S REVENGE

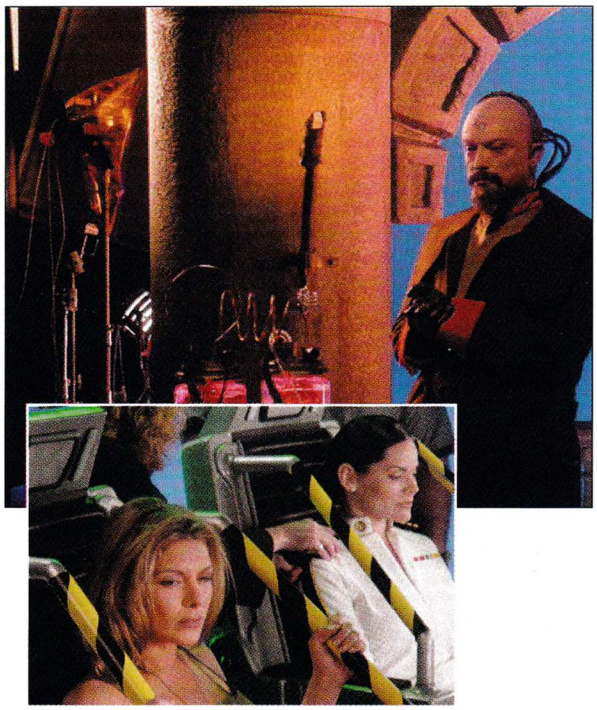
RED ALERT 2 EXPANSION SET

В процес на разработка е най-мащабният експанжън на Westwood.

■ Westwood / EA ■ www.westwood.com ■ TRD: есен 2001

Всички знаем за традициите на Westwood да пускат поне по един диск с допълнителни мисии за стратегиите им от поредицата C&C. Беше ясно, че такъв ще има и за Red Alert 2, а неговото официално обявяване бе само въпрос на време.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com



Макар добавката към Red Alert 2 да не бе обявена доскоро, създателите в не едно интервю казваха, че "ако има add-on, той ще е много специален". Това, което се оказа в последствие, че ни готвят, разбива и най-смелите очаквания на феновете. За първи път в историята на Westwood се работи по толкова мащабен expansion. И в Yuri's Revenge, както във Firestorm, ще има продължение на историята. Разликата ще е в това, че филмчетата няма да са скучни и набързо скалъпени като в разширението на Tiberian Sun. Актьорите Udo Kier, познат като руското психо Юри, и сексапилната Kari Wuhrer, която знаем като Таня, вече заснеха новите сцени от продължението на историята. Освен тях двамата участват и други познати лица, но още не се уточнява точно кои са те. Сигурно е, че Юри след краткото си изчезване повежда свои войски с идеята за господство над света. Благодарение на изненадващите си атаки, той успява да превземе ключови региони от световната карта. Противниците му, които са не само Съюзниците, но вече и руснаците, ще трябва да се върнат във времето (благодарим ти, Айнщайн!), за да спрат пъкления план на изперкалия "comrade".

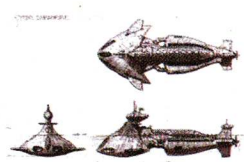
Днес е немислимо експанжъните да не добавят нови единици. В този на Red Alert 2 ще има новобранци и за The Allies, и за Червената армия, но истински шокиращото е, че

в конфликта се включва цяла трета страна,

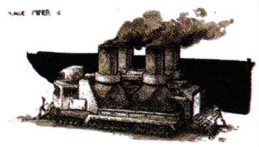
представена от психо-бойците на Yuri. С третата страна ще може да се играе само в мултиплейър. Тя ще има общо около 30 единици - 11 за пехотата и танковете, и между 15 и 19 постройки. Армията на Yuri ще е предимно мобилна и ще разчита на краденето на чужди единици. Ето някои от бъдещите попълнения:

Virus: Снайперистка, която изстрелва отровни стрелички от голямо разстояние. Жертвата се раздува докато експлодира сред облак от токсичен газ. Газът се разпръсква, нанасяйки поражения на останалите пехотинци в близост.

Brute: Генетично създаден пехотинец. Той е огромен и силен, което му спестява унизителното прегазване от вражеските танкове, които всъщност ще са неговите цели за унищожение. Кучетата и Terror Drones няма да могат го закачат. Също така не може да се въздейства на психиката му.



Boomer: Нов тип подводница, която може да обстрелва с мощни ракети всичко що е по крайбрежната ивица. Неескортираните Dreadnoughts и Carriers са лесна плячка за торпедата й. The Boomer може да атакува сепиите и делфините, те ще могат да противодействат, но не особено ефективно. Единственото смислено спасение срещу новата морска напаст ще са Destroyer-ите и останалите подводници.



Slave Miner: Мобилна машина с вградена рафинерия. Установява се до най-близкото поле с минерали и петима малки роби излизат, за да събират ценните суровини с лопатите си. После сами връщат товара в рафинерията. Лопатите могат да се използват като бухалки. Робите могат да бъдат убити, но след време автоматично се появяват нови. Ако унищожите харвестъра, робите ще извикат в знак на радост и ще се присъединят към армията на спасителите си.

Непотвърдени остават слуховете за единицата Guardian G.I., който ще се обгражда с метални плоскости и ще спира танковете със силно деструктивни ракети. Усилено се говори и за завръщането на Spy Plane и миниращия бойното поле танк, както и други стари любимци.

Новите мисии в соловата кампания ще са общо 14. Сред бойните полета се нареждат екзотични места като Сан Франциско, Антарктика, Сиатъл, Холивуд, Лондон, Трансилвания, Сидни, Кайро, дори ще има мисия на Луната! Предвидени са разширени типове мрежова игра.

Yuri's Revenge е планиран да излезе на пазара през есента на тази година.

COMMAND & CONQUER
RED ALERT 2
най-нови лицензирани игри,
50 компютъра
Pentium III,
667Mhz,
19" монитори,
мощни графични ускорители
Geforce2
PlayStation 2
DIABLO II
гарантиран бърз
достъп до INTERNET
ползване на
HEADOFF мрежата
компютърен клуб
MACKATA Z
само 1 лев на час
colin mcrae rally 2.0
Компютърен клуб MACKATA Z
ул. Д-р Стефан Сарафов 24
тел.: 953 41 29, 088 887 672
Предлагаме Ви: уютно кафе, зала с климатик,
магазин за софтуер и хардуер
бул.България
НДК
Бояна
Маската Z
бул.Витоша
ул.Д-р Стефан Сарафов
XIV
поликлиника
Южен парк

Black & White

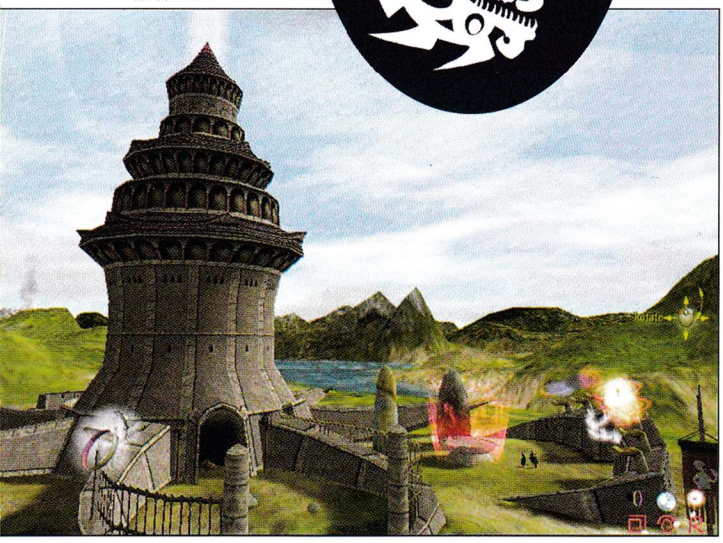
Когато Питър Молиньо говори, и Боговете мълчат

■ Lionhead Studios ■ www.bwgame.com ■ P2 350, 64 RAM, 600 HDD, 8 MB 3d Accelerator ■ God Sim

Графика	9
Звук	9
Геймплей	10
Общо	10

Не му ли е студено на този пес?

Божествен храм. Моля, избършете си краката, преди да влезете.



"Това, от което се нуждаят боговете, е вяра, а това, което искат хората, са богове. Богът набира мощ, вярата на неговите поклонници го издига нагоре като хиляда тона ракетно гориво. Границата е небето. А понякога дори не и то."

Тери Пратчет
"Малки Богове"

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

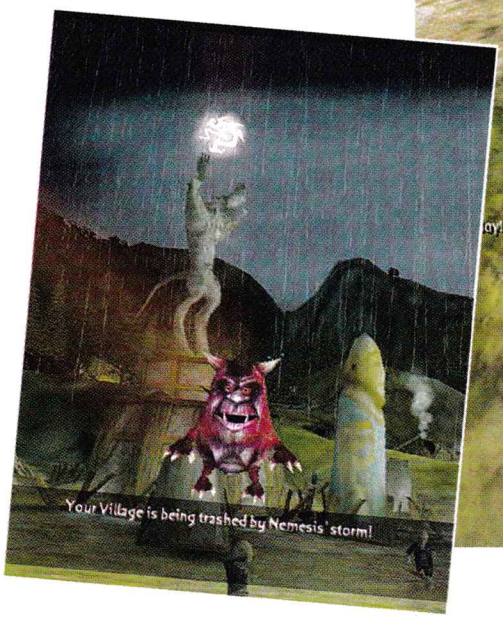
Като цяло хората не са добри или лоши, не са черни или бели, те са просто човеци. В началото са невинни, а в земята на невинните няма място за богове. Но това не продължава вечно. В тежък момент нуждата ражда молитва, а от всяка молитва се пръква един нов бог, който си има собствена идея за това как трябва да е устроен светът. При това той, богът, винаги е на върха на този нов свят, а хората, от чиито молитви е роден, са някъде долу, в ниското. Други богове е желателно да няма. А ако в небесата се появи конкуренция, то на хората долу, вярващи или атеисти, ще им се прииска никога да не са се раждали...

Заповядайте в Еден - шарения свят на черно-бялата игра. Ако не сте сигурни за какво точно става въпрос, то мога да ви кажа само едно: на коя планета бяхте през последните три години? Black&White е най-новото отроче на гениалния гейм-дизайнер Питър Молиньо, а preview за нея бяхме публикували още в първия брой на PC Club.

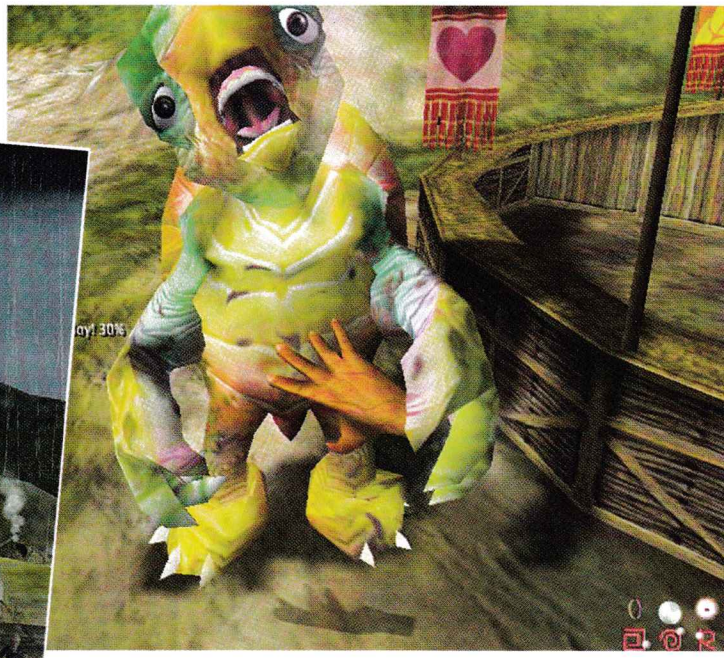
Черно и бяло, пред нас се преплитат...

По мое тази игра мнение спокойно може да спечели приза за най-чакан хит на всички времена. Особено през последната година истерията около това заглавие ескалира до такава степен, че поне на мен ми е трудно да си представя геймър, в която и да е точка на земното кълбо, който изобщо да не знае за какво става въпрос и да не се интересува от Black&White. Пусковата дата бе отлагана неколкократно, което допълнително наля масло в огъня. Аз самият не бях изключение - признавам си, че през последните няколко месеца тази игра не ми е излизала от главата,

дори мога да се закълна, че една нощ я сънувах (това е то - мокри сънища). Защо? Най-вече защото Black&White е нещо различно, нетрадиционно и новаторско - една от онези игри, които предефинират жанровете и сами по себе си са жанрове, игрите, които са правени за удоволствие и слава, а не за максимална печалба. Свалям шапка на целия екип на Lionhead и в частност на Питър Молиньо за това, че се е престрашил да опита нещо ново и оригинално, вместо да заложи на сигурно и да върви по утъпканите пътеки, както правят повечето конкуренти. Ако ви е писнало от триизмерни екшъни и реалновремеви стратегии, ако ви се струва, че напоследък игрите станаха безлични, а компаниите-разработчици непрестанно се копират взаимно и плагиатстват една от друга, то Black&White за вас ще е светлината в дъното на тунела. Няма значение колко игри сте играли досега, гарантирам ви, че тази не прилича на нищо, което сте опитвали. Black&White представлява неповторима смесица от почти всички възможни жанрове, забъркани



Сега наистина стана напечено.



Запознайте се с шарената костенурка Хенри.

...в неделим кръговрат!

Специални благодарности на нашия любим барман Питър Молиньо за найновия му коктейл, наречен God Sim. Този човек като че ли никога няма да спре да изненадва геймърите с невероятните си идеи - Populous, Syndicate, Theme Park, Magic Carpet, Dungeon Keeper, а сега и Black&White, която самият Питър определя като "Делото на моя живот". Но стига толкова фанфари, нека се захвана с представянето на играта по същество. Хм, откъде ли да започна...

И така, в Black&White вие сте бог. Ни повече, ни по-малко. Бог в класическият смисъл на тази дума - възвишен, вездесъщ и всемогъщ, поне дотам, докъдето се простира вярата на последователите ви. След като веднъж свикнете с играта и се потопите изцяло в

Еден, вече не е трудно да повярвате, че пред вас стои истински свят, толкова реален, колкото е възможно това в една съвременна компютърна игра. На върха на този свят сте вие и другите богове, а в дъното са смъртните хора - дребни и незначителни като мравки, с делничните си проблеми и кратките си животи. Но тези дребосъци притежават вяра, която представлява именно онази мистериозна съставка X, даваща на боговете живот и могъщество.

Вие сте всесилен, така че можете да правите каквото си поискате - няма кой да ви накаже, освен другите богове. Ако решите да сте добричък, да се вслушвате в молбите на хората, да им помагате да изградят мъничките си селца, в които да живеят скромните си животи и редовно ги посипвате с "мана небесна", то те ще ви прославят като добър бог, състрадателен и хуманен. Стига да искате, можете да обърнете и дебелия край - покажете им разрушителната си мощ, нека реките се обагрят в червено, от небесата завали огън и човешките жертвоприношения станат ежедневие. Тъмната страна също ви дава мощ, тъй като най-фанатичните вярващи са именно тези, които треперят пред божествения гняв, а кръвта, пролята върху олтара, е безценна съставка за най-разрушителните магии. Тези две крайности, както и всички междинни пътища, са на ваше разположение, защото дори самото име на Black&White подсказва, че тя не е от онези игри, които ви задължават да се държите по един или друг начин. Можете да бъдете сигурни, че както добрината, така и лошотията ви ще бъдат възнаградени. Освен игра, Black&White се оказва и един гигантски психологически тест, който има потенциала да разкрие във всеки от вас вълк в овча кожа или лебед, израснал от грозното патенце.

Свещеният град на един бог

На най-високия хълм на този град се издига храмът, който последователите ви са построили. Вътре са личните ви божествени покои, карта на света и много зали, предлагащи разнообразна информация за света около вас. Тук можете да запишете играта си или да промените опциите. Около храма са разположени олтари, около тях пеят и танцуват поклонници от близо и далеч, даващи по този начин енергия и сила на своя бог. В ниското можем да видим центъра на града и множество малки човечета, забързани по ежедневните си задачи. За да се разраства градът, хората имат нужда от дърво, храна, потомство, жилища, обществени сгради, луксове и какво ли още не... Тук играта започва да прилича на стратегия - ако им помогнете да си построят голям град, ще имате повече вярващи, следователно - повече сила и влияние върху света. Можете да им осигурявате ресурси, да помагате в строежа на жилища и други сгради, че дори на футболни стадиони и Чудеса на Света. Ако желаете, можете да възложите специални професии на дребните човечета и да ги превърнете във фермери, строители, дървари, търговци, занаятчии,

ОТ ИВАН ГЕОРГИЕВ:

■ Невъзможно е да се опише цял свят в малко каренце, особено комплексната и променлива реалност на Black & White. Играта е така създадена, че всеки играч преживява уникални мигове. Те са поне толкова, колкото нюансите между черното и бялото. Именно това нейно качество оправдава дългото чакане и я превръща в класика, макар да е съвсем млада игра.

Юнак без рана не може.

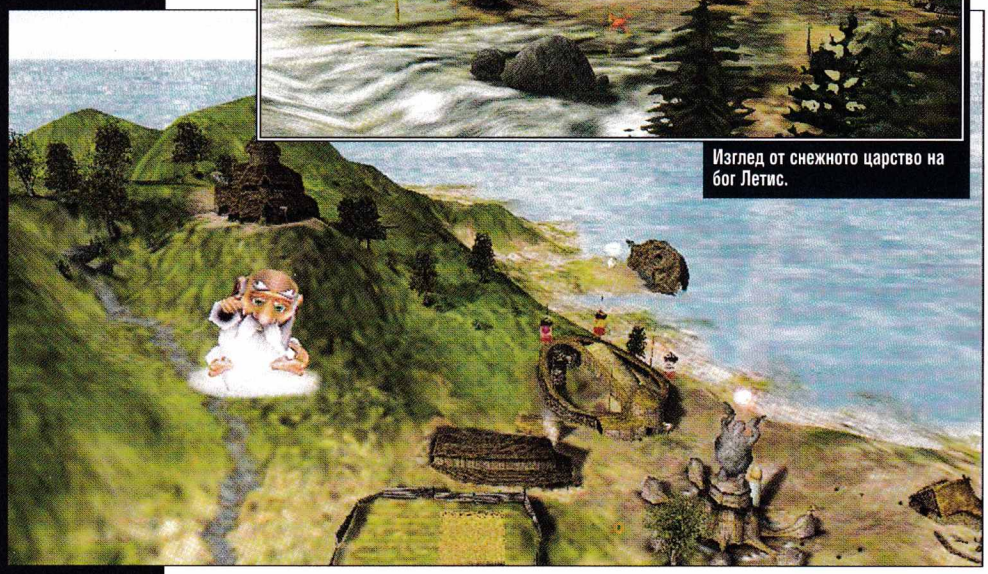
мисионери и дори breeders. Така се казват онези щастливи мъже и жени, чиято единствена задача в живота е да създават поколение - най-благата професия в цял Еден. Плодете се и се множете, чада мои! Далеч около града можем да видим цветна окръжност, която указва границата на вашата зона на влияние. В тази окръжност сте всесилни - можете да разцепвате скали, да изкоренявате дървета, да правите чудеса и т.н. Колкото повече извън нея излизате, толкова намалява мощта ви. С върховни усилия и много вяра, осигурена от последователите ви, можете да направите чудо дори извън пределите на тази граница, но не прекалено надалеч. За да я разширите, имате две възможности - да развиете първоначалния си град, или да спечелите сърцата и душите на достатъчно последователи в някой нов град, присъединявайки го по този начин към владенията си. Това ви осигурява и нови типове магии, специфични за отделните народи. Но внимавайте, когато стигнете до границите на останалите богове, защото те почти със сигурност няма да са благосклонни към експанзионистката ви политика.

Пророкът на един бог

Боговете на Еден са избрали нетрадиционен, но безспорно внушителен начин да напомнят на хората за своето присъствие. Вместо да разчита на разни брадясали дядковци, препитаващи се с отвара от пънчушки, всеки бог има свой Титан - гигантско двукрако животно, което просто няма как да не забележите. Титаните са сътворени с едничката цел да се набиват на очи. С времето израстват огромни като планини и могат да вразумят дори най-заклетия атеист. Но преди това богът трябва да се прояви като отговорен родител - да отгледа и възпита гигантското същество, оформяйки го по свой образ и подобие. Именно това е като че ли най-примамливата страна на Black&White. Става въпрос за нещо много повече от гигантско тамагочи. Титаните могат да бъдат научени да правят всичко, каквото ви дойде на акъла. Например ако искате същество, което да яде хора и да замеря овцете с камъни, то само е необходимо да поощрите любимеца си да върши магарии. Ако не искате той да прави такива работи, просто трябва да го напляскате в подходящия момент. Възпитанието на един титан е забавно, но и доста времеемко занимание - за да сте напълно доволни от своя питомец, е нужно да му посветите доста часове от ценното си божествено време. Но пък си струва. С времето Титаните стават кльощави или дебели, мускулести или хилави, добрички или зловещи, послушни или палави... Заучават магии и придобиват белези от битките, растат и растат все повече... Ако желаете, можете дори да татуирате по ваш вкус любимеца си, подчертавайки изключителната му индивидуалност. Също както хората в истинския свят, когато два Титана се срещнат, те могат да се обикнат или намразят, но със сигурност ще си обменят полезни и вредни навици. Всъщност интеракцията между вашите любимци е може би най-привлекателната страна на мултиплейъра в Black&White.

Lionhead твърдят, че Титаните в Black&White са едва ли не най-великото постижение в областта на ИИ (Изкуствения Интелект) в компютърните игри. Склонен съм да се съглася с тях - понякога наистина изглежда, сякаш вашият питомец е реално същество със свой характер, прищевки и темперамент. Освен всичко, Титаните са и ужасно за-

Изглед от снежното царство на бог Летис.



Играта безспорно е ужасно красива.

Центърът на поредното спечелено за правата вяра градче.

Бесен тигър, които обича да изкоренява дърветa и да замеря овцете с тях.

бавни - просто трябва да видите например техните танци или кой да е от двубоите между гигантските чудовища - хореографията би била достойна дори за Mortal Kombat, а когато тупаникът стане в населено място, купонът е пълен - хората дюдюкат, а сградите се трошат както картонените макети във филмите за Годзила. Но това изобщо не са единствените майтапи в Black&White...

Божествен хумор

Цялата игра е направена да разсмива и забавлява. Непрекъснато ще се натъкваме на нови шегички, закачки и великденски яйца. Няма да разкривам подробности за тях, защото съм сигурен, че предпочитате да ги откриете сами. Ще спомена само, че бях страшно изненадан, когато дяволът, представляващ злата ми съвест, се пръкна на екрана внезапно и каза: "Хей, шефе, става късно...". Погледнах си часовника и какво да видя - 2 часа сутринта. Това съвсем не е необичаен час за игра на Black&White, тъй като е адски трудно да се откъснете от монитора и понякога дори ще се случва да дочакате изгрева. А когато тръгнете да се разхождате в реалния свят, нищо чудно той да ви се стори твърде блед, практически черно-бял, защото

Графиката в тази игра също е божествена

Това го казвам съвсем отговорно, независимо че никога не съм си падал особено много по триизмерните светове. Еден е невероятно красив, Титаните също са нарисувани перфектно. За съжаление системните изисквания са не по-малко божествени. Най-важното е да имате изключително добра видеокарта и много RAM. Дори тогава могат да се появят clipping проблеми - например ако накуп се направят много магии насред града посред нощ... Просто не знам каква конфигурация изисква тази игра, за да върви перфектно при максимална детайлност, но дори компромисните нива са тежки за слабите машини. Така че, ако наскоро не сте се ъпгрейдвали - бегом към близката хардуерна фирма. Аз лично похарчих цялото си кралство, заедно с ръката на принцесата и главата на принца, за да се приготвя за Black&White, и открих, че за съжаление играта пак "стърже" на моменти. Да не ви казвам на каква конфигурация, че ще ви уплаша...

Музиката също е божествена, божествен е и интерфейсът, макар и в началото с него да се свиква малко трудно. Съветвам ви да се снабдите с хубава мишка (за предпочитане нова-новеничка), тъй като прецизността на гризача е ключова, ако желаете да ползвате ефективно жестово-разпознаващата система за правене на магии. Другият ми съвет е да заучите всички възможни клавиатурни short-cuts - това ще ви спести много време и нерви в играта. Например клавишът C ви праща директно при вашия титан, tab - в центъра на някой град, едно натискане на space bar премества камерата в удобна позиция, с две отивате до храма, с цифрите 1-9 можете да си маркирате обекти, до които бихте искали да имате бърз и удобен достъп, с F7 отивате в менюто за save/load и т.н. Ако ползвате мишката за същите тези действия, то те ще ви отнемат десетократно повече време.

Разбира се, след всичките хвалби не трябва да оставате с впечатлението, че Black&White е "перфектната игра", тъй като такова животно по мое мнение не съществува. Винаги има какво още да се изпипва и подобрява - например би било много добре, ако системните изисквания бяха малко по-ниски, досадният tutorial в началото можеше да се прекъсва и бяха отстранени няколко дразнещи бъга (до момента на отпечатването на броя би трябвало да е излязъл пач за тях). Хубаво щеше да е и ако играта не беше чак толкова времеемка, тъй като поне аз неведнъж губех търпение в по-протяжните моменти. Не казвам, че Black&White не може да се изиграе набързо, но така би загубила 3/4 от очарованието си. За да й се насладите максимално, трябва да прежалите доста от свободното си време, но пък жертвата си струва. Просто от доста години не бе издавана толкова новаторска и оригинална игра.

MAJESTY
The NORTHERN EXPANSION

Задължително заглавие за всички любители на сериозните стратегии

■ Cyberlore Studios ■ www.majestyquest.com
■ P 266, 64 MB RAMсаüm ■ Fantasy RTS

Какво разбирате под термина "стратегия в реално време"? Ако искате да изиграете три игри за петнадесет-двадесет минути, то Majesty НЕ Е за вас! Подзаглавието на оригинала е The Fantasy Kingdom Sim и показва съвсем точно какъв е основният принцип в играта.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Графика	10
Звук	9
Геймплей	9
Общо	9

А този основен принцип изглежда на пръв поглед доста елементарен – не можете да управлявате директно своите герои, войници, селяни и строители. Всеки от тях си има някакво собствено поведение, някакви стремежи и желания. Вашата задача е така да организирате царството си, че да ги накарате да правят именно това, което на вас ви е необходимо за момента. В този смисъл Majesty донякъде прилича на The Sims и на игра от поредицата The Settlers (наскоро прочетох, че някакъв набеден пишман писарушко беше нарекъл The Settlers IV "аграрна стратегия за гейове"... кога ли Господ най-сетне ще си прибере вересиите?).

Няма да се занимаваме повече с оригиналната Majesty – последното, което ми се иска да напиша за нея, е, че ако някой е пропуснал да я изиграе, може да го направи и сега – няма да загуби абсолютно нищо.

А какво получаваме от този expansion? В него има толкова нови неща, че това е практически цяла игра. В нея има една цяла нова кампания плюс "вграден" patch, който позволява да си инсталирате свалени от Internet допълнителни сценарии. Новостите обаче не са само това – има цял куп нови сгради, многобройни нови "monsters", нови магии и подобрено AI. Има и няколко на пръв поглед дребни, но на практика много важни "tweeks" (изменения) по самите герои – това много спомага за по-доброто балансиране на играта. Някои от новите сгради изглеждат доста екзотично и почти не се използват при single play, но при една дълга и тежка битка в мрежа се оказват изключително важни.

В началото споменах, че хората ви си правят това, което им се иска и което смятат за правилно в момента. Може би най-важната от новите магии е Change of Heart – тя сменя настроението на даден герой – ако е паникьосан и бяга, го кара да спре и да се бие и обратно – ако е изпаднал в състояние на "berserk", ще го накара да побегне. Тази магия дава до известна степен поголям контрол върху героите – но само до известна степен, тъй като не може да се използва непрекъснато – нуждае се от период на "recharge" (освен това е необходимо и злато за използването ѝ). Новите магии са общо шест на брой и за тях трябва да построите Sorcerers Abode и Magic Bazaar. Този Magic Bazaar е друга полезна новост – от него героите могат да си закупят шест нови вида potions, като например shapeshift или invisibility. Друга важна нова сграда е Мавзолеят. Когато ваш герой умре, обикновено разполагате с ограничено време, за да го съживите и то само ако имате достъп до нужната магия. Сега загиналите герои се погребват в Мавзолея и могат да се съживят по всяко време БЕЗ МАГИЯ, но срещу много сериозен разход на злато.

В оригиналната игра, ако дворецът ви е разрушен, автоматично и безапелационно губите, но сега вече е предвидена възможността да си построите Outpost. Той не само при нужда изпълнява ролята на дворец, но и ви дава допълнителни селяни (строители), допълнителен tax collector (което практически е равнозначно на повече пари) и възможност да даде дом на шестима герои! В старата игра беше много неприятно, когато противникът успее да разруши ваша (примерно) warriors guild и неподбедимите ви Паладини ви напуснат :-)

Новостите в този The Northern Expansion са толкова много, че дори и опитни играчи ще бъдат затруднени в началото, а като цяло играта е великолепна и задължителна за всеки, който е фен на fantasy стратегиите.

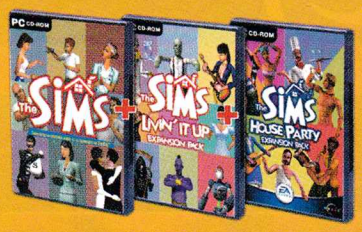
Можете да изберете сценарии и от двете игри.

Други три от новите сгради.

Прекрасно анимирани units и сгради.

НАЙ-ДОБРИТЕ ИГРИ НА НАЙ-ДОБРИТЕ ЦЕНИ

СПЕЦИАЛНА ЦЕНА



ПЪЛНАТА КОЛЕКЦИЯ THE SIMS (THE SIMS, THE SIMS: LIVIN' IT UP И THE SIMS: HOUSE PARTY) МОЖЕТЕ ДА ЗАКУПИТЕ НА СПЕЦИАЛНА ЦЕНА

99,50 лв.

НОВО

- СЕРИОЗНИ ОРЪЖИЯ
- СЕРИОЗНИ ПРОТИВНИЦИ
- СЕРИОЗЕН РЕДАКТОР
- СЕРИОЗЕН МУЛТИПЛЕЙЪР
- БЕЗПЛАТЕН ЛИЦЕНЗ ЗА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ

54,00 лв.

ОЧАКВАЙТЕ

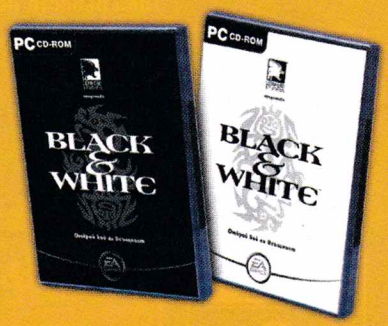
ПРОМОЦИЯ

КУПЕТЕ 2 ПОЛУЧЕТЕ 1 БЕЗПЛАТНО

ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ ПОСЕТЕТЕ НАШИТЕ МАГАЗИНИ

4x4 Evolution	73,00 лв.
Age Of Empires 2: Age Of Kings	99,50 лв.
Age Of Empires 2: The Conqueror	59,90 лв.
American McGee's Alice	99,50 лв.
Atlantis	34,00 лв.
Atlantis II	44,00 лв.
Baldur's Gate	34,00 лв.
Baldur's Gate 2: Shadows Of Amn	69,95 лв.
Beatle Crazy Cup	34,00 лв.
Black & White	77,00 лв.
Black Moon Chronicles	24,00 лв.
Blade Runner	44,00 лв.
Blair Witch Project volume 1	37,00 лв.
Blair Witch Project volume 2	37,00 лв.
Blair Witch Project volume 3	37,00 лв.
Blood 2: The Chosen	34,00 лв.
Carmagedon	27,50 лв.
Clive Barker's Undying	99,50 лв.
Colin McRae Rally	44,00 лв.
Colin McRae Rally 2.0	90,00 лв.
Croc	37,00 лв.
Crusaders Of Might & Magic	37,00 лв.
Darkstone	37,00 лв.
Diablo 2	позвънете
Diskworld Noir	37,00 лв.
Driver	позвънете
Dungeon Keeper 2	37,00 лв.
Extreme Biker	27,50 лв.
Extreme Pinball	15,00 лв.
F1 Championship Season 2000	99,50 лв.
Fallout Tactics	73,00 лв.
Faust	44,00 лв.
FIFA 2001	77,00 лв.
FIFA 99	17,00 лв.
Giants	73,00 лв.
Ground Control	59,90 лв.
Ground Control: Dark Conspirancy	34,00 лв.
Gunlock	73,00 лв.
Gunman Chronicles	69,95 лв.
Half Life Generation (Half Life, Oposing Force, Countre strike)	73,00 лв.
Heroes Chronicles 1 - 4	37,00 лв.
Heroes of Might and Magic III	44,00 лв.
Heroes of Might and Magic III: Armagedons Blade	24,00 лв.
Homeworld	позвънете
Homeworld: Cataclysm	59,90 лв.
Icewind Dale	54,00 лв.
Icewind Dale: Heart Of Winter	позвънете
Insane	73,00 лв.
Kiss Psycho Circus	44,00 лв.
Master of Olympus: Zeus	69,95 лв.
MDK 2	44,00 лв.
Messiah	44,00 лв.
Midtown madness 2	99,50 лв.
Millennium Racer	24,00 лв.
Motoracer	17,00 лв.
NFS 2 Special Edition	17,00 лв.
NFS 3	34,00 лв.
NFS 4: Road Challenge	27,50 лв.
NFS 5: Porsche 2000	69,95 лв.
NHL 2001	99,50 лв.
No One Lives Forever	99,50 лв.
Nox	27,50 лв.

Nuclear Strike	17,00 лв.
Odyssee	34,00 лв.
Oni	83,00 лв.
Planescape Torment	44,00 лв.
Pompey	44,00 лв.
Quake III Arena	83,00 лв.
Red Alert 2	77,00 лв.
Red Baron	24,00 лв.
Revolt	44,00 лв.
Rune	73,00 лв.
Sacrifice	73,00 лв.
Sanity: Aikens Artifact	73,00 лв.
Screamer 4x4	73,00 лв.



(С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК)

Serious Sam	54,00 лв.
Severance: Blade Of Darkness	77,00 лв.
SimCity 2000	17,00 лв.
Starcraft Battlechest (Starcraft + Broodwar)	63,00 лв.
Superbike 2001	99,50 лв.
SWAT 3 Elite edition	позвънете
The Sims	69,95 лв.
The Sims: House party	44,00 лв.
The Sims: Livin' It Up	37,00 лв.
Tzar: Тежестта на короната	позвънете
Unreal Tournament	34,00 лв.
Worms: World Party	59,90 лв.

ВСИЧКИ ПОСОЧЕНИ ЦЕНИ СА С ВКЛЮЧЕН ДДС.

ПРЕПОРЪЧВАМЕ ВИ

НАЙ-ИНТЕРЕСНИТЕ ЗАГЛАВИЯ ОТ КАТАЛОГА НА 'ПУЛСАР' МОЖЕТЕ ДА ОПИТАТЕ В:

ПЛОВДИВ, ул. КОСТАКИ ПЕЕВ №5
тел. (032) 271 368

КОМПЮТЪРЕН КЛУБ **4K**

ПУЛСАР

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35
бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славейков 9, тел. (02) 986 68 58;
пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96;; магазин БОНЖУР, пл. Славейков;
магазин БОНЖУР - СРЕДЕЦ; базар малък ЦУМ, ет. 3; НДК, базар ПАСАЖА; А.Т.С. София - ул. Денкоглу 24
[ВАРНА] ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974 [ПЛОВДИВ] ул. ЗАГРЕБ 2 , тел. (032) 26 48 13 [ПЛЕВЕН] бул. Русе 2, тел. (064) 800 300
[ЛОВЕЧ] бул. България 102, тел. (068) 24 363; [МОНТАНА] ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546
METRO CASH & CARRY в цялата страна

Summoner

Хубава игра, ама PlayStation-ска!

■ Volition ■ www.summoner.com ■ PII 366, 64 MB RAM, 8 MB Video ■ RPG

ОТ АВТОРА

■ Много странно, че производителите не са се досетили да включат възможност за предварителна подготвени и запаметени "chains", които да се използват в зависимост от типа противник. Все пак в едно RPG по-важното е да откриеш как можеш да победиш врага, а не да се демонстрира ловкост на пръстите... но пък вероятно конзолните играчи не са съгласни с мен!

Това ръбесто нещо трябва да бъде Stone Golem.

Не се пъчи като пуяк, ами ела да ти свия сърмите.

Графика	7
Звук	8
Геймплей	8
Общо	8

С това NPC ще трябва да се разговаря.

Крадлата Flece.

Познаваме компанията Volition от нейната поредица Descent Freespace. Ето че сега тя се опитва да се изяви в съвсем друга област и резултатът закономерно е далеч от върха.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

За подобни опити има една стара поговорка - "Който седи на два стола, пада по средата". На мен все още ми е странно, че в големи и уважавани компании с високоплатени служители няма поне един здравомислещ човек, който от време на време да се досеща за подобни свръхелементарни житейски истини, защото крайният резултат винаги е един и същ. Summoner е нелоша игра с голям потенциал, но само след два месеца едва ли някой ще си спомня за нея!

Тя е разработвана едновременно за PlayStation 2 и за PC. Единствената разлика е, че при PC-версията е добавен multiplayer - който очевидно е направен като повърхностна кръпка и е станал адски бъгав. Това нас почти не ни интересува, но има и два други много по-сериозни проблема. Първият е графиката - тя е 3D, но на типично "конзолно" ниво (а и няма как да бъде друга). Резултатът е игра, която не изглежда никак добре за 2001 година. Виждат се границите между текстурите - в резултат тревата на много места изглежда като на плочи и храстите приличат на палатки, а пък вратите се отварят и затварят през телата на хората. Самите хора пък както и различните гадинки са доста ръбести и ъгловати - всъщност графиката изглежда по-зле дори и от Turok (една от първите професионално направени 3D-игри отпреди няколко години). Вторият сериозен проблем е управлението - естествено то е съобразено с конзолите и с техните специфични и ограничени възможности (брой и разположение на бутоните), но за сметка на това е станало крайно непрактично, когато трябва да се извършва с плъшок и клавиатура. Оставяме настрани странните движения, които извършва камерата - това е досадно, но може да се преживее. Сериозният проблем е по-друг - едно от интересните неща в играта е възможността героите ви да използват "chains" в битките. Това на теория е "комбо" от удари, които стават все по-ефикасни и ефикасни с натрупването на experience points. На практика обаче тези "chains" са трудно използваеми в PC-версията и по-реалната възможност е да оставите компютъра да ги прилага автоматично, което обаче е неефективно и дори понякога вредно (разбира се, ако някой се вманиачи, навярно ще стане достатъчно опитен, за да прилага комбинациите ефикасно, но това със сигурност няма да увеличи популярността на играта - все пак това е RPG, а не Mortal Kombat).

Започнах с тези недостатъци, защото това бе игра, която се чакаше отдавна и разочарованието ми е доста голямо. Не искам обаче да ме разберете погрешно - въпреки това тя може да се играе и е приятна и забавна! Освен това и историята й е донякъде оригинална и интересна. Действието се развива в свят със странна, бурна, обърканa и предълга за описване история. Важното е, че в този свят много, много рядко се ражда "summoner" - човек с необичаен белег на дланта, който има способността да извиква и да подчинява на волята си мощни магически същества от други светове. Точно такъв човек е

Всяко начало е трудно.

До някои места може да се достигне само по вода.

Summoner наистина е приятно да бъде изиграна един път, но ако искате по-нетрадиционно RPG, можете пак да се върнете на Evil Islands. Наистина тя е вече старичка - излезе още през есента миналата година, но е игра, която не трябва да бъде пропусната. А ако някой е забравил за какво става въпрос, можете да си го припомните от бр. 3 на PC Club.

и главният герой Joseph - младок, приютен преди години в едно малко селце. Съгласно древно предсказание (какво щяха да правят производителите на компютърни игри, ако ги нямаше древните предсказания?) наближава времето, когато само един summoner ще може (за кой ли пореден път вече) да спаси света.

Оттук нататък вече започва типично RPG - нашият човек трябва да се спасява от лошите, да трупа опит и experience levels, да решава миникуестове и постепенно да се придвижва по главната сюжетна линия.

След успешното му бягство от селото Joseph пристига в столицата на кралството Lenele. Ето ви сега и едно подсказване - още в самото начало на Lenele с героя си ще минете покрай пристанището, където освен другото продават току-що уловена риба... а знае ли човек какво може да се намери в корема на един огромен рибок?

В Lenele героят ви ще трябва да се промъкне в двореца и как може да стане това? През каналите... подсказват печените в занаята! И кой ще му помогне? Крадец... пак подсказват... и почти познават... само дето не е крадец, а крадлата Flece. Тя е и вторият член от екипа на Joseph и негова главна помагачка там, където трябва да се мине незабелязано и без да се вдига шум. Интересното в RPG-то е и това, че героите ви могат да се разделят и сами да изпълняват различни задачи, дори има и места, през които няма как да се мине, ако групата не се раздели... като например каналите под двореца :-) Между другото тази Flece е доста секси, стига да не заговори - защото тогава калпавите текстури на зъбите и я правят да прилича на Vampirella.

Постепенно с развитието на сюжетната линия към групата ще се присъединят още двама души и това е крайният й състав. Като стартирате играта обаче, ще забележите, че разполагате с пет слота за персонажи - на петото място ще се появява повиканото от Joseph чудовище и ще стои с вас докато не бъде убито, върнато обратно (с магията banish) или докато не напуснете съответната карта. Използването на подобно чудовище си има и определени недостатъци - например неговите hit points са за сметка на наличните hit points на Joseph, а ако той бъде убит или дори временно неутрализиран с някаква магия, гадинката ще почне да млати всички наред.

Когато героите ви качват нива, те могат да придобият допълнителни умения плюс 2 или 3 skill points за разпределяне между наличните характеристики. Допълнителни умения могат да се придобиват и в резултат на някой изпълнен куест или дори само от упражнение - например нови "chains", т.е. нови специални удари, можете да научите и просто като упражнявате старите си похвати.

Производителите са се постарали да облекчат управлението на групата ви от персонажи. За всеки от тях ще могат да се задават различни типове поведение по време на битка - melee, ranged, caster, healer и още една-две опции. Освен това можете да "паузирате" играта и да издавате допълнителни команди, да използвате магии или различни лекуващи скролове и potions.

Въпреки не особено впечатляващата графика на няколко места ще намерите много величествени и красиво изглеждащи сгради и огромен брой NPC-та, като можете да разговаряте с всички от тях. Тук има и една друга удачна хитрост на производителите - по някое време сигурно ще ви писне да разговаряте с всеки и ще започнете да търсите само наистина важните NPC-та - и ще можете винаги да ги познаете, тъй като над главата на всяко важно NPC се появява "балонче" с две удивителни в него!

Като излезете от населеното място попадате в гледаната отгоре "world map". Посоките към известните ви местоположения са показани със стрелки, но нямате ограничение накъде в действителност да се движите. Освен това от време на време ще попадате и на "random encounters" - случайни срещи с противници или дори NPC-та, което е един добър източник за допълнителни доходи и experience points.

Почти всички странични миникуестове са от елементарния тип - намери, занеси, убий и т.н. Добре е обаче на картата си да отбелязвате важните места, защото дневникът, в който е записан куестът, не ви дава много подробна информация и едно вписване върху картата ще ви спести много допълнително лутане. Още една важна особеност на куестовете - някои от тях са свързани с намирането или използването на определени предмети... които преди това ще трябва да се идентифицират. За разлика от повечето RPG-та обаче тук никой няма да може да ви помогне за идентифицирането им, затова ще се наложи и един от персонажите ви (крадлата Flece) да качи максимално възможния брой skill points в умението identify.

Взаимодействието с околната среда е опростено до крайност - абсолютно всички действия се извършват с клавиша "X" на принципа "каквото може да стане, ще стане". Това ви спестява досадната необходимост от обхождане на екрана с мишката докато търсите "интерактивни" точки и е доста удобно, когато се намирате сред камара сандъци или камънаци.

Въпреки недостатъците си в играта Summoner има чар - поне като я играете за пръв път и освен това не е никакъв проблем да я превъртите без да се затруднявате много с битките - можете просто да оставите компютъра да се справя почти напълно сам в рамките на ограничените си възможности.

Flece е секси... когато си държи устата затворена.

Fallout Tactics Brotherhood of Steel

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	7	8	8

"Не знам с какви оръжия ще се води Третата световна война, но Четвъртата ще бъде с камъни и прашки."

■ 14 Degrees East ■ www.interplay.com/falloutbos/ ■ P2 300, 64 RAM, 750 HDD ■ тактическа стратегия

Война. Войната никога не се променя. Хората също. Войната е в кръвта им. Светът обаче се променя и голямото червено копче придава цяло ново значение на думата "война". В началото на Третата световна всички си мислеха, че ще спечелят, накрая всички загубиха. Сега, десетки години след края на света, потомците все още трябва да плащат за грешките на предците си...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Постапокалиптична Америка все още е "страната на неограничените възможности". Жителите ѝ имат възможността да умрат по всякакви повече или помалко интересни начини. Могат да попаднат в лапите на някои ядосан мутант или Deathclaw, в такъв случай често дори няма да разберат какво ги е ударило. Като нищо могат да бъдат застреляни за шепа дрога от някоя от многобройните озверели банди. Радиацията и лъчевата болест са друга възможност да си отидат от този свят, като преди това посветят няколко дни в тъмното с красиво яркозелено сияние. Остава и алтернативата за гладна смърт в някоя от безкрайните радиоактивни пустини, покриващи целия континент. Ако преди това жертвата не се превърне във вкусна хапка за гигантските мутирали скорпиони, хлебарки и останалите неописуеми гадинки, виреещи в същата тази пустиня.

Подземен зандан.

Можете ли да повярвате, че тези диваци са приети в Братството?

Казват, че войната е ад. Може и да е вярно, но същинският ад в случая започва след нея и продължава векове наред. Ако сте били в изпепеления периметър, когато е паднала бомбата, значи сте извадили късмет. Това все пак е бърза и безболезнена смърт. В противен случай ви очаква бавен и болезнен живот в кошмарния следвоенен антиутопичен свят на Fallout. А за следващите поколения положението със сигурност няма да е по-добро. Руините, останали от цивилизацията, отново трябва да бъде спасявани от тоталното унищожение...

Братството на Стоманата

Братството на Стоманата представлява милитаристична организация от фанатици, издигнали предвоенното познание и технологията в култ и убедени, че те са призвани да спасят света и да положат основите на Новия Ред. В сравнение с другите групировки в света на Fallout, Братството изглежда бляскаво и почти приемливо. Макар и фанатици, те следват строг рицарски кодекс и стигат до крайности само когато имат възможността да докопат непозната технология. Именно тази мания за съхраняване и опазване на древното познание става причина за разцеплението в Братството. Една група от млади и либерално настроени офицери предлага идеята част от технологията да бъде споделена с останалата част от човечеството, Братството да отвори вратите си за нови членове и изобщо да загърби изолационистката си политика и да започне да помага на диваците, живуркащи в постядрения ад. Естествено старите, консервативно настроени членове не дават никакъв шанс на тази идея, вместо това, за да предотвратят разкол, изпращат младоците на самоубийствена мисия в неизс-

На този герой му трябва още доста усъвършенстване.

ПЛЮСОВЕ:	МИНУСИ:
+ Тактическа стратегия в света на Fallout	- Новият жанр може да подразни старите фенове
+ Успешно интегриране на ролевата система S.P.E.C.I.A.L.	- Недоизпипан е походовият боен режим
+ Богат арсенал	- Тромаво екипиране на групата
+ Прекрасна графика	- Относително линейна кампания (за разлика от самите мисии)
+ Нелинейни мисии	- 75 мегабайтов пач
+ Не се препоръчва за подрастващи	- Не се препоръчва за подрастващи

След няколкостотин години Чикаго не е приятна гледка.

ледваните земи – търсене на легендарния Трезор 0, бункерът, в който според легендата са преживели войната най-великите учени, политици и пълководци на човечеството. Експедицията се проваля, гиганският цепелин попада в буря и се разбива близо до руините на древния метрополис Чикаго. В тази непозната и враждебна земя отцепниците имат възможността да приложат на практика либералната си философия. Те търгуват лекарства за храна, предлагат защита срещу възможността да получават новобранци, свежа кръв от местните племена. Използват малкото останала екипировка и технологии, за да се укрепят и наложат над другите групировки в Чикаго. Рицарите на Стоманата започват да обучават и приемат в редиците си местни диваци и дори презрените доскоро мутанти и човекоподобни изчадия. Постепенно се създава едно ново Братство – тази игра разказва неговата история.

Внимание, това не е Fallout 3

Първите две игри в този свят бяха нетрадиционни RPG, които за мен си остават еталон за хумор и атмосфера в жанра. Жанрът на новата игра е различен – Fallout Tactics: Brotherhood of Steel не е ролева игра. Ако трябва да правя сравнение с друго заглавие, то веднага се сещам за Jagged Alliance. Тактическа бойна стратегия с ролеви елементи – точно това ви очаква и в Tactics. Сравнението с Jagged Alliance е особено удачно, тъй като и тук основната идея е да съберете жизнен и ефективен отряд, да екипирате хората си сполучливо, съобразно различните им таланти и изпълнявайки разнообразни мисии, да се усъвършенствате и да напредвате в историята. Запазена е ролевата система S.P.E.C.I.A.L., като са нанесени само дребни козметични промени, които я адаптират към спецификата на тактическите стратегии. За щастие успешно е пренесено и още нещо – неповторимият чар на серията. Хуморът и атмосферата на Fallout са точно такива, каквито феновете ги помнят, макар че новият проект е дело на други автори – компанията 14 Degrees East. Впечатлението, което оставя Tactics, е за една игра, правена от фенове и за фенове ("by Mutants for Mutants", както разпространителите от Interplay обичат да се изразяват).

Освен различният жанр, веднага се набива на очи и още една съществена новост – графично Fallout Tactics изглежда много по-добре, отколкото ролевите си предшественици. Различно и в същото време някак си познато, сякаш това е естествена стъпка в еволюцията на Fallout. Запазен е двуизмерният изометричен изглед на сцените, но вече се поддържат високи режими, а практически почти всички графични компоненти са прерисувани наново. В началото за старите фенове ще е малко трудно да свикнат с косматите Deathclaws, странно изглеждащите супермутанти или новия вид на могъщата Power Armor, но в крайна сметка едно е безспорно – Tactics изглежда с порядъци по-красиво от всеки от предшествениците си (спомнете си, че Fallout 2 дори навремето вече бе доста демодиран, тъй като ползваше енджина на първата част).

Ти! Записа ли се доброволец?

В началото трябва да изберете своя герой от няколкото предложени стандартни типажа или да си генерирате собствен (препоръчвам ви второто). Генерацията на герои прилича на тази в класическия Fallout – разпределяте точки между седем стандартни показателя, след това избирате няколко умения, в които ще се развивате по-бързо. При желание можете да изберете един или два отличителни черти (traits), които ви дават някакво предимство, в комплект с недостатък. Когато по-нататък героят ви се усъвършенства и трупа опит, той ще повишава уменията си и ще придобива специални бонуси, наречени perks. Няма да ви давам безсмислени съвети точно в кои умения да инвестирате точки и какъв герой да си създадете, защото тук важи основното правило от ролевите игри – направете си такъв герой, с който ще ви е приятно да играете. Той при всички случаи ще има все някакви полезни таланти, а спътниците в групата ще компенсират недостатъците му. Аз лично хич не си падам по човеко-машините за убиване и предпочитам моят герой да е спец в по-интелектуалните области, както подобава на един лидер – снайперистите и рамбовците се намират в изобилни количества, така че хич не е задължително и вашият герой да е такъв. Но това си е мое мнение и не го натрапвам на никого – в крайна сметка, важното е човек да се забавлява с играта и дори сам да се затруднява, ако това му доставя удоволствие. Спомням си, че някой от колегите беше казал, че съм малко мазохист в това отношение.

След като минете първата мисия, ще имате възможността да си комплектовате цял екип от 6 души, а по-нататък в играта можете да ги сменяте с по-опитни бойци или дори с герои от други раси. В режим на мултиплейър тези други раси са достъпни директно – супермутанти, гулове (така се наричат онези "хора", които са били твърде близко до бомбата и невъзвратимо са се променили), хуманоидни роботи и дори чудовищни Deathclaws. В чест на Dogmeat (феновете на Fallout знаят за кого става въпрос) е възможността да създадете и герой – куче, който не е много полезен в битка, но пък от него става идеален страж и промъкващите се противници просто нямат шанс да останат незабелязани. Останалите раси имат свои предимства и недостатъци – например за сметка на завишените по един или друг начин показатели, никой от тях не може да използва човешка броня, конкретно Deathclaws не могат да използват оръжия, а роботите

"Полета, пълни с пустиня...", както казваше някога Шкумбата.

Така изглежда светът след Третата световна.

Касапницата в Fallout е все така кървава.

Сражение с гигантски хлебарки в тайна военна база от древността.

са свръхуязвими от EMP и не придобиват perk-ове. Гуловете не могат да използват големи оръжия, а супермутантите – малки. Естествено има и много други специфични особености, но най-любопитни са новите perks и traits, създадени за тези раси. Какво ще кажете за гул, който буквално свети в тъмното от радиация и облъчва всички наоколо, за сметка на завишената си издръжливост? Или за робот, в който е инсталиран нетестван бета-софтуер, даващ му повече способности за сметка на "неочакваните системни бъгове"? Както винаги с Fallout имате възможност да се посмеете от сърце на щурите идеи, които се вписват перфектно в атмосферата на побъркания следвоенен свят.

В играта са достъпни няколко различни бойни режима

Най-революционният от тях е този на реалновремевата битка – той пести време, но според мен разхищава като цяло повече патрони и медикаменти. Освен това с него в началото се свиква малко трудно, но въпреки това ви съветвам да се опитате. Походовите режими са два – squad-based и индивидуален (и двата приличат много на битката в класическия Fallout). Първият означава, че цялата ви група е на ход, след това идва редът на противниците и т.н. При индивидуалния режим последователно идва редът на конкретен герой от единия или другия отбор. Разумен компромис между походовата и реалновремевата битка е вариантът да играете в реално време, но когато се очертава сериозна касапница, да използвате клавиша enter, за да влезнете временно в походов режим. Препоръчвам ви този вариант, най-вече защото той съчетава добрите страни на всички други алтернативи.

Към плюсовете на Fallout Tactics можем да причислим и невероятно огромният арсенал от полезни и безсмислени предмети, които можете да откриете. Само броят на оръжията е достатъчно голям, че свят да ви се завие. Освен това приятна новост е възможността групата ви да води битка от борда на машина – например реставриран Hummer. В тази връзка е и въведеното ново умение pilot, което би трябвало да преведем на български като "шофьор". Специално за най-големите маниаци е предвиден режимът на игра Tough Guy, който забранява запазването на играта по време на мисия. Това е едно добро предизвикателство, но предвид факта, че една мисия често отнема по няколко часа, аз лично се съмнявам, че много хора ще се престрашат да играят така. Самите мисии са почти перфектни – огромни, разнообразни, нелинейни, с много скрити бонуси и второстепенни задачи.

Като сипя такива похвали, надявам се да не ви оставя с впечатлението, че Tactics си няма недостатъци. Напротив – такива има, но никой от тях не е фатален. Примерно походовият боен режим определено е по-лошо реализиран от този в Jagged Alliance – не е предвидена възможността за прекъсване на хода на противника (interrupt), което отрязва цял клон възможни стратегии. Да речем, притаили сте се и чакате из засада зад някой ъгъл, но противникът просто се появява, връцва се и отново изчезва – това може да стане в походовия режим, докато в реалновремевия ще го разстреляте най-безмилостно. Също така сюжетното развитие на играта не дава чак толкова голяма свобода, колкото Jagged Alliance II – не можете да планирате кампанията си, а просто изпълнявате поверените ви мисии. По изключение понякога имате избор коя точно мисия да изпълните най-напред, но дори това е рядкост. Екипирането на героите в базата е тромаво, като това се усеща особено силно, ако често сменяте членове от екипа си. Да речем, че искате да си напазарувате екипировка и да продадете ненужните вехтории из инвентара ви. Естествено е за това да ползвате героя с най-високо умение barter, което означава двучасово ровичкане из инвентара и безсмислена размяна на предмети, преди да сте готови за мисията.

Бункерът на братството е може би единственото място, в което сте в безопасност... засега.

Съвсем в стила на Fallout серията буквално дни след излизането на играта се появи първия пач за нея. Лошата новина е, че неговият размер е "скромните" 75 мегабайта. Ужас! Добрата новина е, че този пач няма да ви трябва, освен ако играта ви не забива при поставянето на третото CD. Този трети диск се иска доста по-нататък в историята, а и специфичният бъг се проявява рядко, така че засега няма нужда да се тревожите, че ще теглите 75 мегабайта пач.

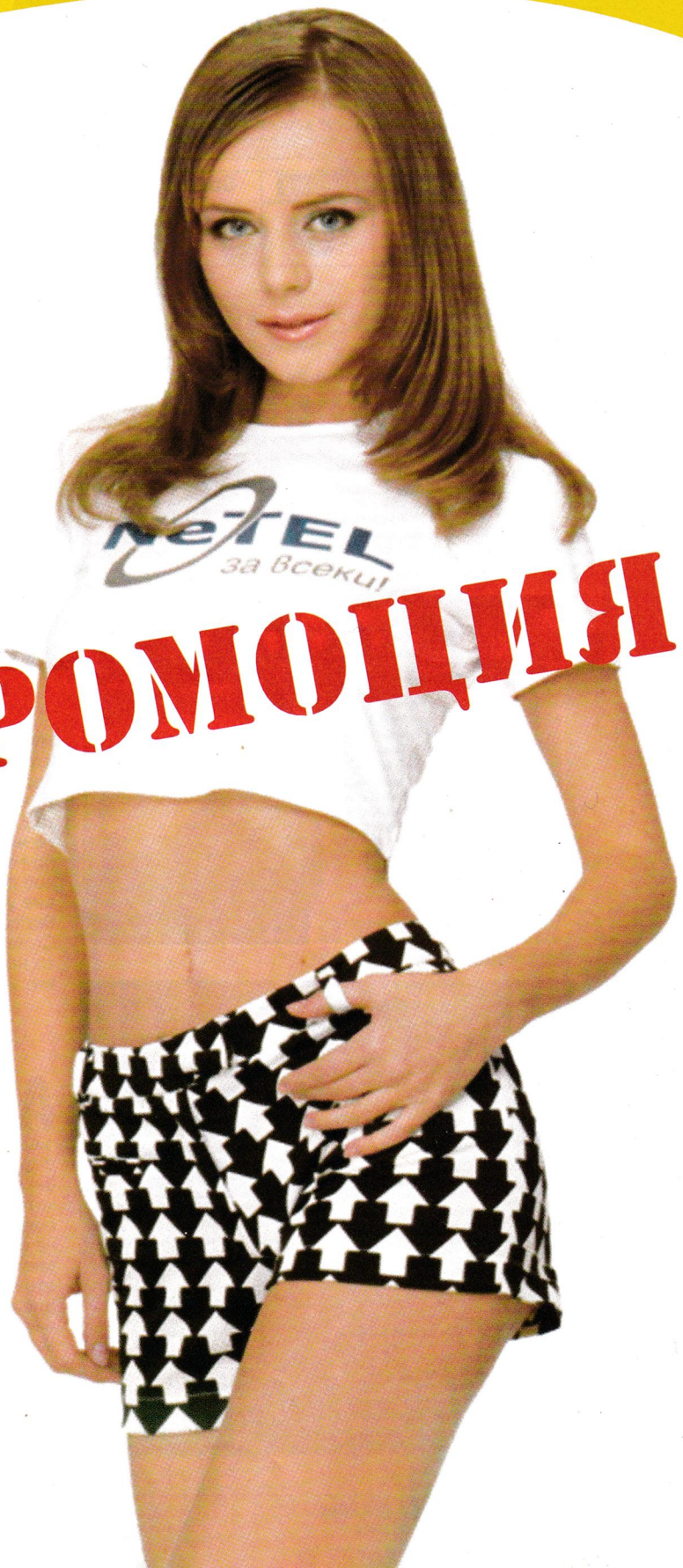
Приятна игра и ПИЙТЕ САМО НЮ-КА-КОЛА!

ОПИТАХТЕ ЛИ С НАЦИОНАЛНАТА КАРТА?

ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП

СУПЕР ПРОМОЦИЯ

цена на карта [лева]	локален достъп в София [часа]	достъп от цялата страна [часа]
2,99	8	8
4,99	15	15
9,99	35	35
19,99	75	75



NeTEL

тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg, www.netel.bg

Hostile Waters

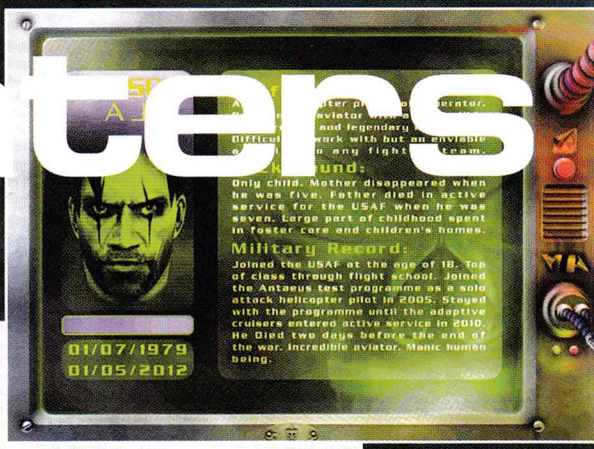
Светът - какъвто никой не е очаквал, че ще бъде

■ Rage ■ www.rage.com ■ PII 266MHz, MS Windows 95,CD ROM: 4X,64 MB RAM, 8MB AGP Video card ■ RTS

Точната дефиниция за Hostile Waters е RTS с елементи на симулатор. Сюжетът е впечатляващ поне за този род игри и съм сигурен, че скоро няма да се сблъскам с по-интересен от този.

Павел Панков
Pave@dir.bg

Земята през 2032-а. Светът е достигнал съвършенството. Как? По единствения възможен начин. Поумни от нас отдавна са го казали: "Съединението прави силата". Вероятно погрешка хората са схванали за какво става дума и планетата е обединена под общ флаг. Нациите вече не са бариера, създаваща конфликти. Благодарение развитието на нанотехнологиите цялото човечество просперира. Има храна за всички. Земята е Раят. Но това е невъзможно! Да, така е. Винаги има недоволни - поне ние, хората, сме такива. Шепа политици, военни и бизнесмени се опитват да дестабилизират планетата, за да възвърнат предишното си статукво на властимащи. Те концентрират ударната си сила около 12 изкуствени острова в Тихия Океан. Тъй като целият свят е демилитаризиран, шансовете да бъдат спрени не са добри. Е, почти целият. Някъде сред океана тихо се носи последният Преработващ Крайцер (Adaptive Cruiser) - самолетоносач, притежаващ тайните на нанотехнологията на борда си. Това означава, че на него биха могли да се построят хели-



Ето го и експертът по въздушния бой.

Добре е да знаеш, че хората в екипа се разбират.

Този няма да живее още дълго.

Salamander е смешно име за танк на въздушна възглавница, но я питайте противниците дали им е смешно.

коптери, танкове и други видове бойна техника. На кораба също така на специални Soulcatcher чипове са записани личностите на всеки от членовете на екипажа. След изпращането на активиращи сигнали към крайцера, той използва последната си енергия и с помощта на нанофабриката, използвайки подръчни материали (разбирай боклуци) изгражда ново тяло около един от чиповете. Останалите ще бъдат използвани по-късно. Мисията е ясна - да бъдат разбити злодеите и това очевидно няма да стане като им изсвирят някоя хубава стара мелодия. Оттук руля поема Негово Величество - геймърът - Вечният Спасител на Света.

Трудна работа, но някой трябва да я върши.

Идеята за Soulcatcher чиповете е тази, която прави играта да изглежда различно и вдига нивото й над средното. Те работят така - нека предположим, че искате да си построите боен хеликоптер. Освен разните екстри като броня и въоръжение, ще трябва да изберете и кой да го управлява. Да речем, че разполагате с двама души, които могат да правят това. Всеки има свои характеристики и това означава, че единият от двамата не би се справил добре с бойна машина. Не че няма да се бие, но няма да е много добър. Освен това не е позволено да направите две машини и да сложите един и същи персонаж да ги управлява. Когато обаче убият някого, ще можете да си го произведете отново и той няма да е по-лош от първия. Всяка от личностите е отлично разработена - има си свое досие, характер, поведение. Освен това всеки от тях си служи с различни речеви изразни средства.

Играта е страшно богата на филм-

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	9	6	7

Не се ****** с Ransom.

Отивай да спиш!

чета и след всяка мисия ще ви бъде показвано по едно, проследяващо развитието на сюжетната линия. Самото интро е доста дълго и лесно може да ви отегчи, но останалите анимации са направени по-стилно и ви показват точно толкова, колкото да ви накарат да продължите да играете, жадни за следващата доза.

Tutorial-ът е интегриран в първите 4 мисии, така че да не се губи излишно време. Ако следвате инструкциите, няма да имате никакви проблеми с управлението и бързо ще надушите атмосферата на играта. А какво е особеното? Hostile Waters се развива в два режима - реално време и в т.нар. war room, от която давате основните команди на единиците си. Самият бой и другите интелектуални дейности се изпълняват от екипажа в реално време. Във всеки момент можете да поемете управлението над една от машините по ваш избор. Останалите ще продължат да действат според вашите разпореждания, като едновременно се съобразяват със ситуацията. Така например, ако оставите някой хеликоптер над определена зона, той ще прехване и унищожи всяка вражеска единица, влязла в обсега му. Може дори да се впусне в преследване, освен ако изрично не му кажете да кротува. А вие в това време можете да се занимавате с нещо по-полезно, като, да речем, използвайки танк, да разчистите противовъздушната отбрана и по този начин да освободите поле за действие за авиацията си. Трябва да отбележа, че AI-то е на отлично ниво. В доста от случаите компютърът се справя по-добре с управлението от средностатистическия човек (за какъвто се смятам). Хеликоптерите се прикриват зад хълмове, дебнат, избягват изстрели и владеят още фокуси. Естествено има моменти, в които сами ще трябва да си вършите мръсната работа и никакъв изкуствен интелект не може да помогне. Но това е направено, за да не се отпуска играчът съвсем - все пак и той трябва да твори нещо. По отношение на бойните действия играта напомня Incoming - едно не особено известно заглавие на същата фирма, което си беше чист екшън.

Истинското лице на Hostile Waters обаче се разкрива от личностите, с които ще се кооперирате в името на общата цел по спасяването на света. Във всяка мисия ще ви дават по един нов персонаж и съответно някакво ново возило, в което да го сложите. Докато играта зарежда анимацията, ще ви бъде представена кратка биография на човека - дата на раждане и смърт, обстоятелствата, при които е загинал, основни специалности и кратко описание на характера. А когато се сблъскате с него, ще останете очаровани. За това основна заслуга има великолепното озвучаване на героите. Веднъж чули псувните, леещи се от устата на Ransom, вечното недоволно роптаене на Bordon, неуместното "Бог е моят пастир" произнесено със спокоен фанатизъм от Patton, ще разберете за какво ви говоря. Всеки изразява недоволството и радостта си според личните вкусове. Те дори комуникират помежду си и всичко звучи почти естествено, а повторенията започват да се забелязват чак след много часове игра и което е много важно, дори тогава не омръзват. Приятно е да чуете, как някой благодари на колегата си, че му е спасил задника, или му прави комплимент за умелата техника на пилотиране, а когато се справи с лошите, отправя свежи реплики към майките им. И винаги се намира някой, който да ви изнерви в спокойните моменти с думите: "Не е добре - много е тихо". Всички останали звуци също са изпипани и можете да почувствате горещината на боя. Графиката е на превъзходно ниво. Вече споменах огромния брой чудесни филмчета. Самата игра въпреки ниските си минимални изисквания предлага чудесно зрелище. Денят се сменя с нощ, а атмосферните ефекти са впечатляващи. По време на гръмотевична буря въздухът така се наелектризира, че косите ви могат да се изправят.

Добре е да имате хубава видеокарта. И процесор. Споменах ли за 17-инчовия монитор и другите екстри... Като че ли не знаете.

Каквото и да си, ужасно си грозно.

Нестандартна стратегия в реално време

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	9	8	8

Kohan Immortal Souvereigns

■ Strategy First ■ www.kohan.net ■ P 266, 64 MB RAM ■ RTS

ОТ АВТОРА

■ Kohan: Immortal Souvereigns наистина изглежда доста добра за игра в мрежа. Не разчитайте обаче да изиграете три игри за петнадесет минути в кварталния клуб! Ранните "ръшове" са почти безполезни, тъй като всеки град и outpost си идва със собствена милиция за самозащита, която за една-две минути достига до пълна бойна готовност. Това прави играта интересна за тези, които предпочитат по-дългите сражения.

Светът на Khaldun.

Има и такива Kohan-ки!

Тази година като че ли ще е годината на нестандартните стратегии. Едва ли производителите на подобна игра очакват да продадат милиони бройки, но всяка добра идея има шанс да си създаде собствена "агитка" от верни фенове.

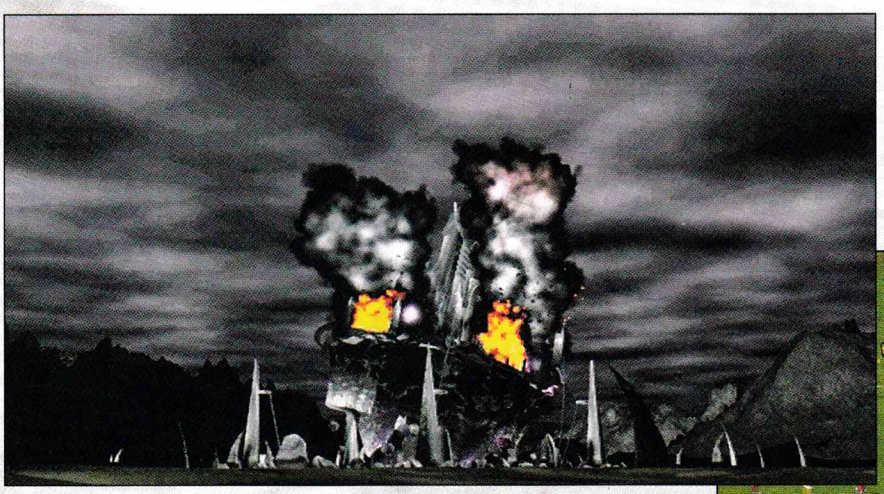
Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Точно такава хибридна стратегия е и Kohan: Immortal Souvereigns. Поколебах се известно време на кое познато заглавие най-много да я оприлича, но като че ли най-близо попадение е Seven Kingdoms плюс някои елементи от Heroes of Might and Magic.

Отначало играта изглежда доста сложна, но всъщност се базира на пет-шест основни и лесни за заучаване правила, което я прави доста удобна за multiplayer. Изглежда това е била и интимната мисъл на производителите, тъй като разполагате само с една кампания за single play, но пък имате неограничени възможности за игра на предварително създадени или случайно генерирани карти. Самата кампания има шестнадесет епизода и е с типичната история Dark vs Light, затова едва ли ще е интересно за някого да чете в подробности кой какъв е и за какво се бори.

End of Game.

Основният принцип, на който е построена играта, е следният – действието се развива на планетата Khaldun, която хилядолетия наред е била управлявана от безсмъртната раса Kohan. Всъщност обаче безсмъртни са само душите им, но не и телата. Физически те умират както всеки друг жител на планетата, но след смъртта им от тях остава един амулет с формата на златен диск. Този амулет може да бъде "събуден" и се появява новият Kohan с абсолютно същия външен вид и способности, но без натрупаните допреди смъртта им experience points и покачените нива. Всеки Kohan може да се използва за едно-единствено нещо – за военачалник на войскови отряд, който е и основната бойна единица в играта. За разлика от HMM обаче, ако нямате или не искате да използвате герой, можете да създадете отряд и без него – в такъв случай автоматично се появява "стандартен" капитан. Създаването на тези отряди е втората основна идея на играта (при това е и много сполучлива). За създаването на който и да е отряд ви е необходим град, който има различни ъпгрейди и в зависимост от тях генерира ресурси, пари и ви дава възможност за вербуване на различни войници. Това много прилича на HMM, но съществената разлика е, че можете сами да строите нови градове на произволни места (при спазване на определени ограничения, разбира се). Всеки отряд задължително има четири челни units и по желание до двама бойци за "support". Тези две допълнителни единици са от огромна важност и често са много по-полезни дори и от наличието на Kohan като командир. Челните бойци могат да бъдат различни пехотинци, стрелци с лък, конница, инженери или settlers. Поддържащите войници могат да са от същия тип като предната четворка, но обикновено е много по-удачно използването на различни специализирани units. Ето и няколко типични примера – рейнджърите са универсални бойци – с лък и меч, но много по-ценно е умението им да придвижват отряда през всякакви терени без да намаляват скоростта. Освен това рейнджърите са и единствените пешаци, които могат да се движат с темпото на конницата. Вторият тип поддържащи единици са различните типове clerics. Те обикновено (в зависимост от расата и ъпгрейдите) лекуват и повишават морала на собствените войски, но свещениците на Тъмните Сили (Ceyah Kohan) имат и мощни магии за масово поразяване. Достъпни са и няколко типа магьосници – те атакуват директно врага с магии, повишават защитата на собствените войски или "призовават" мощни елементали и други приказни същества на помощ. И последно – на свободните support слотове могат да се поставят супер "melee" бойци – paladin, avatar или dread-lord. Те обаче са най-полезни, когато ви предстои битка с противоположни раси (dark vs light), тъй като в подобни случаи придават специални бонуси на целия отряд. Въобще



Краят на Черната Цитадела.

Готови за битка.

В играта има над двадесет различни технологии – но те не се изобретяват, а се намират на различни места – обикновено в руини, крепости на врага и в леговища на дракони. По тази причина, особено като играете кампанията, не бързайте да приключите със сценариите, преди да сте разчистили цялата карта.

този принцип – да съобразявате състава на отряда с расата на противника е един от най-важните за успешна игра. Същевременно възможните комбинации са наистина неограничени – особено ако отрядът се командва от Kohan, който има също някакви уникални способности. Трудно е да се даде "рецепта" за всички възможни комбинации, но за щастие при съставянето им има много подробна on-line help.

Кавалерията в играта не е много подходяща за фронтално атакуване – тежките челни пехотинци на врага, "подпрени" от свещеници и магьосници, обикновено се справят без проблеми с конницата. Майсторското ѝ използване е съвсем за друго – да използвате бързината и да атакувате тила на противника – точно там, където са неговите герои, свещеници и магьосници. Унищожаването им е безкрайно важно и поради един друг основен принцип на играта – всеки недоунищожен отряд се самовъзстановява напълно безплатно, стига да се намира в така наречения "supply" район на собствените градове и укрепления (outposts). Ако един отряд е напълно унищожен, губите не само ресурсите за неговото създаване, но и целия experience, който той е натрупал. Ако обаче дори и едно единствено почти умряло войниче успее да се спаси, само след няколко минути целият отряд ще се възстанови напълно, като си запази и качените нива на experience.

И сега четвъртото (или което идва поред) основно правило – ресурсите! Единственият ресурс, който може да се натрупва, е златото. Останалите ресурси са stone, wood, iron и mana, но те не могат да се акумулират! Всичко, което добиете, се изразходва директно за upkeep на сгради и на войски, а каквото е в излишък се губи безвъзвратно. Ако обаче не ви достига някой ресурс, той се закупува автоматично за сметка на запаса ви от злато. Златото ще ви трябва и за създаване на войски, за ъпгрейд на градовете и за строеж на outposts и на мини.

Следващият важен принцип е групирането на отрядите в regiments – имате възможност да подредите различните отряди в предпочитана формация, след което да ги маркирате с някакъв hot key (примерно Ctrl-1) и да ги "заключите". Това на теория е предвидено в много игри, но често е без практическа полза. Тук обаче действително трикът работи, като освен това с "right click" и задържане можете да им указвате съвсем точно къде да се разположат и накъде да са обърнати.

Последното, което е необходимо да се усвои, са различните режими за движение и битки – те варират от "сбита колона" (в свободен превод) до "боен строй". Войските, които се движат в колона, имат силно намалени бойни параметри, но се движат много по-бързо и най-важното – опитват се изобщо да не влизат в бой с евентуален противник по пътя. Това е страшно полезно, когато сте изпратили кавалерия на разузнаване, когато трябва бързо да придвижите помощ или когато искате отрядът ви да игнорира челните бойци на противника и да удари директно по онзи гаден high level вражески магьосник-главнокомандващ!

Няколко думи за предимствата и недостатъците на играта – добра графика и много добър звук, но по отношение на графиката има какво да се желае. Фигурките са доста дребни, като бойните им анимации са превъзходни, но не и анимациите в движение – воините като че ли не вървят, а се плъзгат на ролкови кънки по терена. Наистина, това не пречи реално, а и доста бързо се привиква и не прави впечатление.

Звуковите ефекти и виковете на загиващите в битките са превъзходни, но и тук има лъжица катран в меда – непрекъснатите повторения на едни и същи фрази от Kohan-ите бързичко стават много досадни!

Към преимуществата на играта спада и доброто AI – то се възползва доста ефективно от възможностите за комплектоване на разнообразни отряди и за групиране в regiments, както и се опитва да изтегли от бойното поле тежко пострадалите отряди и да ги върне за доокомплектоване.

Последният наистина дребен недостатък на играта е сравнително еднообразната (и лесна) кампания – но това като че ли е доказателство за multiplayer-насочеността на играта – въобще Kohan: Immortal Souvereigns се очертава да бъде задължителна за изпробване в кварталния клуб!

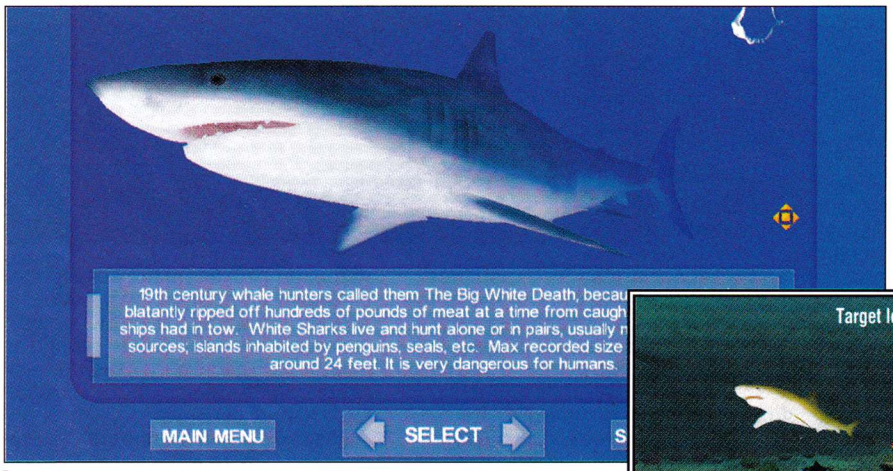
През пустинята.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	3	6	5

Shark! Hunting the Great White

"Челюсти" в "Синята бездна", където вие сте стръвта.

■ Sunstorm/WizardWorks ■ www.sunstorm.net ■ P2 300 MHz, 64 MB RAM, 3D Video, DirectX 7 ■ ловен симулатор



В играта има вградена енциклопедия за акули.

Sunstorm Interactive навлизат в света на fist person shooter-ите с една определено странна игра, която е и интересна като идея, и сравнително добре направена.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

ФАКТИ:

- 8 вида акули
- Скрит праисторически вид
- Разнообразни ловни региони
- Богат набор от харпуни
- Вградена Sharkopedia

Всички знаем или поне сме чували за прословутите ловни симулатори на WizardWorks, по които се прехласват от другата страна на Атлантика. В цялата колекция се срещаха какви ли не животни – от елени до праисторически мамути и саблезъби тигри. Дойде редът и на акулите.

Преди да стартирате играта в Career Mode, е добре да хвърлите един поглед на акулопедията. Там ще се запознаете с особеностите на зъбатите си противници, което ще ви е от полза по-късно, когато ще трябва да избирате подходящо оръжие и екипировка.

Самият Career Mode няма да ви затрудни особено. Трябва да изпълнявате мисии от типа на "предпазната мрежа в океана се скъса, опасно до брега се мотаят две акули. Виж им сметката преди да е пострадал някой". Самите задачи в началото са елементарни и липсва предизвикателството.

Първите акули са от по-малките, на които им е необходимо да ви захапят повече от един път, за да ви оставят погребани под водата. С всяка следваща мисия ще се сблъсквате с все по-опасни и големи представители на тези хищници. В един момент ще осъзнаете, че от ловец сте се превърнали в лесна плячка за "голямата бяла смърт", както наричат един от най-свирепите видове. Въпреки че разполагате с богат арсенал от харпуни, кой от кой по-технологични, бая ще се озорите в правилното им използване. Едни са ефективни само ако са изстреляни от близко разстояние, други трябва да насочвате в ахилесовите пети на акулите. Това изисква разучаване и планиране, не разчитайте много-много на принципа за "опита и грешката", защото оръжията ви са ограничени, а алтернативното ножче е смешна заплаха, сравнена със зиналата паст на риба, превъзхождаща ви три пъти в размерите. Можете да си помагате със залагането на кървава стръв, която привлича акулите и същевременно отвлича вниманието им от вас. Трябва да се има предвид и това, че водата не е нормалната среда за живот на човека. Колкото по-дълбоко се гмуркате, толкова по-ускорена става сърдечната ви дейност, дишането се затруднява, а това от своя страна прогресивно изпразва кислородните ви бутилки.

Shark! е красива игра, въпреки че е далеч от стандартите на заглавия като Serious Sam. Все пак това е обикновен ловен симулатор, без претенции за нова революционна технология. Акулите са достоверно изглеждащи, а движенията им досущ като истински. Няма начин да не забележите и пасажите от дребни шарени рибки, мудните достолепни костенурки и грациозното плуване на ската.

За звуковото оформление не може да се каже много. Искаше ми се да пиша, че рибите пускат лафове в стила на Duke Nukem, но, уви, не мога!

Ако решите да играете на Shark!, ще трябва да се задоволите само с шума на издигащите се към повърхността мехурчета и туптенето на собственото си сърце. Музикалният фон леко наподобява саундтрак на стар филм на ужасите.

Геймплеят е максимално прост и неоригинален, типично за ловен симулатор: разучаване, екипиране, дебнене, стреляне.

За мен успехът на подобни продукти е непонятен, но не мога да отричам нещо, само защото не го разбирам. Въпреки че като идея Shark! Hunting the Great White ми е крайно безинтересна, не мога да кажа, че е лошо направена. Разработчиците са положили старание да проучат нещата в детайли и получават моите адмирации за това. Пък Shark! да я играе който иска!

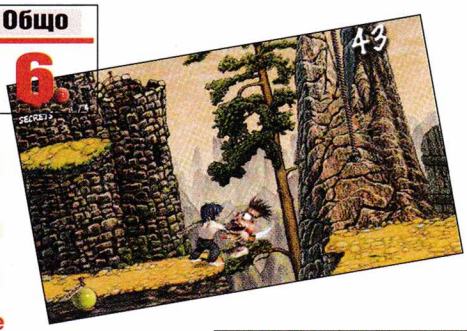
Този екземпляр ми мисли лошо...

Akimbo: KUNG-FU HERO

Хубави игри можели да се правят и без 3D!

■ Iridon ■ http://akimbo.iridon.com ■ P233, 32 RAM, DirectX7 ■ Platform action

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	6	8	6

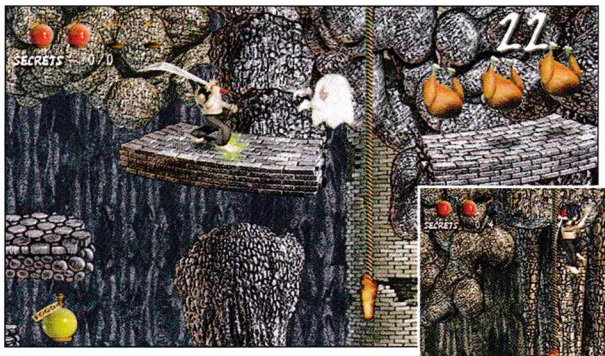


ПЛЮСОВЕ И МИНУСИ:

- **Плюсове:** Приятен геймплей, разнообразни нива, много противници
- **Минуси:** Няма възможност за записване, на места прекалено трудна

За PC напоследък рядко излизат платформени екшъни като добрия стар Wonderboy или по-новия Jazz Jackrabbit. Това е една от причините новата творба на Iridon да има сериозни шансове за успех.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com



Историята, която са измислили авторите на играта, си е чисто клише. Поемате ролята на младия експерт по източни бойни изкуства Akimbo, който трябва ни повече, ни по-малко да спаси жителите на Turtle Island от лошия дракон Fang, който нещо е изперкал и непрекъснато сее хаос и разруха. За целта наш Akimbo трябва да мине през шест зони и да събере частите от могъща магия, която може да победи дракона и да върне мирния живот на острова.

Толкова по сюжета :-) Той едва ли е най-силната част на играта. Доста по-интересно е, че програмистите от Iridon са сътворили представител на един почти изчезнал жанр – платформените екшъни. Още при първото пускане на Akimbo ще ви налегнат приятни спомени за отминали времена, когато игри като Jazz Jackrabbit предизвикваха фурор. Ако никога не сте си падали по такива заглавия, то и сега можете да отминете с пренебрежение приключенията на младия спец по кунг-фу. Ако обаче като мен сте прекарвали по цели нощи пред мониторите именно с такива игри, Iridon имат най-приятната изненада за вас от доста време насам.

Та значи нашият герой си се разхожда из нивата и трепе най-разнообразни противници. Това става по няколко начина – като им скочите на главата, като използвате някой зрелищен удар от арсенала на Akimbo или пък като използвате някое от специалните оръжия, които се намират от време на време като бонус. Самите противници са над 20 различни вида и всичките до един са хем големи, хем изключително симпатични на вид, така че на моменти направо ще ви е жал, че трябва да ги унищожавате. Но все пак спасението на Turtle Island иска известни жертви и от геймърите :-) Самото управление на героя е максимално опростено – имате си четири клавиша за движение, един за скокове и един за всичко останало. Всички движения и на противниците и на Akimbo са добре анимирани и ниската разделителна способност от 640x480 по изключение не прави лошо впечатление. В това отношение играта не блести особено, но няма и да хвърли в ужас геймърите. Това, разбира се, има и своето приятно отражение върху системните изисквания, които са повече от приемливи. Въобще Akimbo: Kung-Fu Hero е изключително приятна неангажираща игра, която със сигурност ще се хареса на всички фенове на класическите платформени екшъни.

Evil Dead Hail To The King

Битката със злите мъртви продължава

■ Heavy Iron Studios / THQ ■ http://www.evildeadgame.com ■ PII 300MHz, 64MB RAM, 600MB HD ■ Horror TPS

Графика	7
Звук	7
Геймплей	6
Общо	7

Май се изгубих. Дали този летящ череп ще ме упъти?

Доста зловеща гледка.

Хорър-филмите винаги са били на мода. За хората винаги е представлявало интерес да гледат зомбита, вещици, мутанти, извънземни и т.н. Въпреки че в днешно време се набляга най-вече на хорври със серийни убийци, които сеят смърт по възможно най-бруталните начини, които се раждат в болните умове на режисьорите:-)

Иван Иванов
iti@bulinfo.net

През 1982 година режисьорът Sam Raimi създава шедьовъра Evil Dead, който се приема добре от публиката и филмът се превръща в трилогия. 19 години по-късно компанията THQ решава да се възползва от успеха на култовата хорър трилогия и пуска на пазара играта Evil Dead: Hail To The King. За щастие, не е нужно да сте гледали и един епизод от филма, тъй като играта се явява негово продължение.

Всъщност цялата история на Evil Dead се върти около книга, наречена Necronomicon Ex Mortis, което в груб превод означава Книгата на мъртвите. Тази книга съдържа погребални обреди, древни предсказания и заклинания, които могат да събудят злото и да го доведат на земята. Професор на име Рейман решава да преведе книгата в една затънтена къща в гората, като по този начин освобождава злите сили. Професорът е убит, а злото тръгва по петите на Аш, главния герой във филма. Аш загубва приятелката си, а в последствие и китката на едната си ръка. Злото едва не погубва и него, но за щастие, книгата на мъртвите съдържа и пасажи, с които злите сили могат да бъдат изпратени обратно там, откъдето са дошли. Именно това спасява Аш, както и човечеството. С помощта на книгата той изпраща злите мъртви в Средновековието. За негово нещастие и той се връща назад във времето, за да премери сили със злото за последен път, след което да се върне обратно в своето време и да започне нов живот.

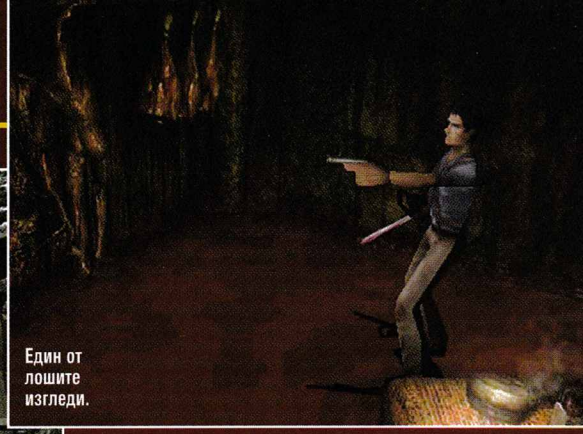
Историята на играта започва 8 години след Army of Darkness, третата серия на филма. Вие сте не кой да е, а самият Аш, който през тези 8 години е успял да подреди живота си отново. За негово нещастие, започват да го преследват привидения и кошмари, които не му дават мира. Аш и неговата приятелка Джени решават, че той трябва да се изправи срещу страховете си и двамата се връщат в къщата в гората, където Джени е отвлечена от зъл двойник на Аш. Оттук нататък поемате контрола.

Играта е в 3rd person перспектива, в стил Resident Evil, откъдето веднага следва, че ще се наложи да се решават купища безсмислени загадки и да се трепят пълчища лоши мъртвъци. Задачата ви е да съберете страниците на Necronomicon, които са пръснати из цялата гора, да се преборите със злото още веднъж и да спасите приятелката си. Разбира се, ще предприемете и малко пътуване назад във времето, просто за да се спази традицията. В началото разполагате с брадва и пистолет, които държите в едната ръка, а в другата, или по точно на нейното място, е любимата моторна резачка на Аш от филма. Можете да сменяте оръжието в едната ръка (брадвата, пистолета, пушка), но резачката винаги е в другата.

Бродейки из мрачната гора, Аш се сблъсква с най-различни зомбита, скелети, черепи с крила на прилеп. Повечето от тях изкачат от земята в най-неподходящия момент на най-неподходящото място, което си е доста стряскащо на моменти. Освен това лошите са толкова много, че на места просто ще ви писне да се занимавате с тях. Трябва да спомена, че е и поздравословно да избягвате, когато можете, сблъсък със злите мъртви, за да не се окажете без муниции. Не че муниции и аптечки няма в голямо количество, но просто няма да ви стигнат, ако решите да избиете всички злодеи, които ви изскочат, защото те свършване нямат. Да не говорим, че докато се биете с едно изчадие ви изскачат още няколко в гръб и тогава

Пипнах те!

Леле, какъв си ми хубавец :-)



Един от лошите изгледи.

става наистина лошо. От една страна, защото като ви наобиколят няма измъкване, а от друга – че понякога резачката се заклещва в тялото на някой мъртвец, което е красива гледка, но оставате без защита. Друг недостатък на играта са фиксираните камери. Определено лоша идея от страна на авторите. На много места изгледът е толкова лош, че не може да се прецени дали сте на една линия с лошия. Това обаче, за което трябва да бъдат похвалени Heavy Iron Studios, е чудесната атмосфера, която са постигнали. Определено ви кара да сте нащрек по всяко време. Наистина е приятно, а същевременно и страховито, да гледате как клонките на дърветата се люшкат, разни сенки се движат изнервящо, мъглата наоколо се носи над земята, от време на време започва да вали дъжд. А след битка от резачката на Аш капе кръв по земята, оставяйки кървава диря.

Музиката е още едно от нещата, които допринасят за невероятната хорър атмосфера. Недостатък е обаче, че я има само в моментите, когато трябва да сте нащрек или по време на някои битки. След това спира. Хубаво би било лек музикален фон да ви съпровожда докато се разхождате из мрачната гора в търсене на поредния предмет за разрешаване на поредната загадка, но авторите не са сметнали, че това е добра идея. Звуците в играта са като на филм, реалистични и стряскащи. Докато вървите, наоколо ще чувате мъртъвци, които говорят на неразбираем език, а някои се заричат да отнемат душата ви. Самият Аш е озвучен от Брус Кембъл, актьорът, който го играе във филма. Репликите, които той ръси постоянно, определено забавляват и за момент могат да намалят бдителността ви, което да се окаже фатално.

Играта много ще допадне на феновете на филмовата трилогия, защото историята ѝ е почти същата и играта е нещо като Evil Dead 4. Освен това се срещат много познати моменти и персонажи като дъщерята на професора и отрязаната ръка на Аш. За тези, които не са гледали филмите или ги ненавиждат, е почти сигурно, че и играта няма да им хареса. Всъщност тя вече е нарочена като Resident Evil clone и то не без основание. Завършва с отворен финал и остава да чакаме продължението ѝ с надеждата, че авторите ѝ няма да допуснат същите грешки и досадните недостатъци от първата част ще изчезнат.

Star Trek Away Team

Поредната игра на тема Star Trek

■ Activision/Reflexive Entertainment ■ www.activision.com ■ PII 266 , 64 MB RAM, 4X CD-ROM, 400 MB disk space, DirectX v7.0

Графика	7
Звук	6
Геймплей	5
Общо	5

Това трябва да е нещо като команден център.

Снайперист на покрива. Жалко, че в играта няма покриви или поточно не можете да се катерите по тях.

Няколко сини мутри.

Замисълът на Star Trek Away Team е да съчетава най-доброто от Commandos и Jagged Alliance 2. Странното е, че не се откриват почти никакви прилики. Явно създателите на Away Team систематично са избягвали всичко, открито досега в жанра, което би могло да повиши качеството на продукта им. Всъщност не може да се отрече, че е вложена и голяма доза творчество в осакатяването на играта.

Павел Панков
Pave@dir.bg

Няма да ви разказвам историята на Star Trek. Просто няма да ми стигнат следващите десетина броя на списанието, за да нахвърлям основните щрихи. Пък и не съм такъв ентусиаст. Главното е, че е създаден специален отряд, който да може да се справя с кризисни ситуации на отдалечени места във враждебна обстановка. На вашето командване е предоставен отбор от 17 съвършено обучени експерти във военното дело и някои негови клонове. Разбира се, всеки от тях си има някакви специални умения. Персонажите са разделени в 5 групи: Command - командващите, или по-простичко, тези с най-висок чин. Съответно от тях се поема отговорността при вземането на решения (макар да не си личи); Engineering - обучени да боравят с всякакъв вид техника; Medical - лицата, грижещи се за жизнеспособността на отбора. Благодарение на специална машинка те могат да извличат лечебно вещество от някои растения; Science - необходим ли е научен подход към проблема, умните глави разполагат със знанията и екипировката за решаването му; Security - това са най-добре въоръжените ви бойци. Снайперът, с който единствено те умеят да си служат, е най-смъртоносното и удобно оръжие.

Всеки от персонажите има свой инвентар, който е само негов и не може да преотстъпва съдържащите се вътре предмети на никого. Цялата екипировка, с която ще се сблъскате в играта, е позната на вълните фенове на Star Trek, тъй като предметите присъстват под една или друга форма в игралните филми. Това може и да радва някои маниаци, но повечето нормални хора едва ли биха изпаднали във възторг. Освен това оръжията, които ще намирате в мисиите, биват нагло конфискувани след успешното им приключване, така че не разчитайте да обогатите с нещо инвентара на персонажите. Все пак от време на време ще ви дават по някой ъпгрейд за оръжията и другите джаджи, но като цяло по отношение на предмети и екипировка Away Team е пълна скука.

Действието се развива основно в реално време като можете да спрете играта във всеки момент и да дадете инструкции на подчинените си. Щом я пуснете отново, те ще направят почти всичко, както сте им поръчали.

Мисиите са 18 на брой и следват една след друга без никакви отклонения. Повечето от тях могат да се минават по няколко начина. Това обаче не допринася за обогатяване на играта като цяло, тъй като най-често вариантите не предлагат нещо различно. Оттук можете да си направите извода, че дизайнът на нивата е на много ниско ниво. Това би бил напълно верен извод. Има, разбира се, разни главоблъсканици, но те се свеждат до това да заведете еди кой си до еди кое си устройство, след което всичко приключва.

Ако убият някого от екипа ви, ми-

Спец-отрядът, преди да се "прояви".

Шефът е вечно недоволен, но нали това му е работата?

Не стреляйте по стените! Просто нищо не им става.

Отборът ви в момента на "изпаряване".

сията завършва с неуспех и ще трябва да я заредите отново. За удобство е направен и списък със задачите, които са ви поставени, като е отбелязано също и какво не бива да правите. Например, когато проникваме в академията, е задължително да не убивате никого от курсантите. Има и вторични задачи, които са напълно опционални. В действителност нямате никакъв стимул да изпълните всички цели. Без значение е как ще минете някоя мисия, стига да я минете, т.е. достатъчно е да се справите с основните задачи. Вторичните носят единствено морално удовлетворение.

За всяка мисия са посочени необходимите специалисти, както и екипировката, която би била от полза докато я играете. Това са основните критерии, по които да избирате персонажите, които да включите в мисията. Основен недостатък е, че няма нищо като опит. Твърдеше се, че в играта ще има RPG елементи, но при сериозен и задълбочен анализ не са открити и най-малки следи от такива. Фактът, че бойците ви не се развиват въобще, навява тъжни мисли. С каквото разполагате в първата мисия, с това и ще приключите играта. Спомнете си първия Jagged Alliance. Ще ви опресня паметта - правен е през 95-та година от миналия век. Там всеки от наемниците ви, повече или по-малко може да развива уменията си. А сега, 6 години по-късно, все още се правят игри с дизайн от 93-а. По онова време програмистите не разполагаха с високи технологии, но поне работеха с желание, което никак не може да се каже за повечето от настоящите такива.

Очевидно това е някакъв бъг и се съмнявам, че ще имате втори шанс да видите тълпи безумно щуращи се противници. Разбира се, успях да убия първите 4-5 но за останалите...

За изкуствения интелект

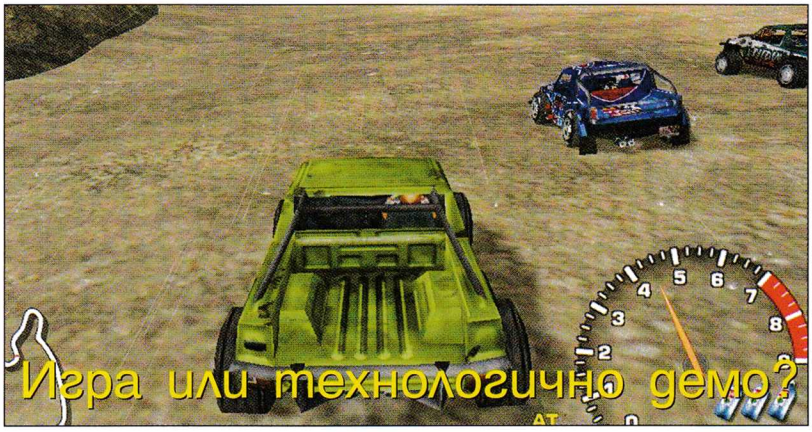
Не че го няма хич. Но е на едно наистина ниско ниво. Пример: издебвате някой противник в гръб, прицелвате се, натискате спуска и... виждате как лъчът от оръжието ви минава покрай врага и се забива в стената пред него. Не уцелихте! Нищо де, на всеки се случва. Редно е да си получите наказанието. Всеки човек с поне малко чувство за самокритичност ще си каже, че врагът е в правото си да се обърне и да ви накаже за грешката. В общия случай обаче това не се случва и неприятелят може да продължи без да променя посоката си, бързайки по своите важни дела. А втория път, разбира се, вие не прощавате.

В добавка и за да стане играта още по-скучна, няма Fog of War и това дава възможност да устройвате засади на поразия - стига да имате търпение. Това обезсмисля цялата битка, но да не сте го измислили вие? Накратко казано, играта представлява неспирно търчане с кратки забавяния, за да се отървете от досадниците, опитващи се да ви пречат.

Графиката е най-хубавото в Away Team, но не бързайте да се радвате. Единствената разделителна способност, която поддържа, е 640x480. В този случай, ако решите да приближите погледа, картината силно се размазва.

Звукът е с много високо качество, но репликите на персонажите по време на бой са едносрични и това ги обезличава. Може би всеки, който е играл Jagged Alliance, си има любимец сред наемниците. За да си харесате някого обаче, първо трябва да го запомните с нещо. Да ви впечатли някак. Това много трудно може да стане само като гледате някаква безлична мутра. Изреченията, излизащи от устата на персонажа, дори тяхната интонация, са нещата, които му дават облик и показват отношението му към ситуацията. Ако то ви допадне, и личността започва да ви се нрави. А когато мутрите мълчат, за играчът те си остават просто такива. Кой иска да играе с мутри.

Горещо ви препоръчвам Fallout Tactics! И там има само мутри, но поне се учат и при това доста бързо. Пък и можете да си създадете своя - по ваш вкус. Да не говорим за десетките куестове, за стотиците видове оръжия... С две думи Brian Fargo.



Offroad

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	6	7

■ Rage Software ■ www.rage.com/offroad ■ P2-266, 64 MB RAM, 8 MB 3D Video

ОТ АВТОРА

■ Въпреки подвеждащото заглавие, Offroad е добра игра с безспорни достойнства. Перфектната графика, високите скорости, екстремните писти и доброто AI със сигурност ще допаднат на почитателите на екшън-рейсинга.

Rage Software е едно от най-интересните явления в света на PC-игрите. Тази компания е в състояние да разработва заглавия в произволен жанр и то на много добро ниво. Запазената марка на Rage е невероятната графика, а появилата се наскоро Offroad е поредното потвърждение на това...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Един бърз поглед върху каталога на Rage Software е достатъчен да ни убеди в безкрайното жанрово разнообразие на софтуерната фирма. Могат да се споменат заглавия като Incoming, Expendable, Rage Rally, издаденият от Microsoft International Football 2000 и B17 Flying Fortress, в качеството на които са се убедили милиони геймъри.

По принцип offroad-ралитата са екстремни състезания с високопроходими автомобили по пресечени терени. Липсват фиксирани писти, а основните умения на състезателите се състоят в способността им да успеят да "изтръгнат" максимума от своите машини и да подберат най-добрия маршрут. Въпреки заглавието си новата игра на Rage Software не е нищо повече едно стандартно рали. Състезателните трасета са ясно очертани, като единственият offroad-елемент е наличието на алтернативни отсечки, по които можете да минете, за да спечелите някой друг метър преднина. В интерес на истината като усещане Offroad е много по-близка до Need For Speed-концепцията, отколкото до offroad-еталоните като Screamer 4x4 и Insane на Codemasters. Единствената прилика се състои в колите, които ще имате на разположение. Това са 15 високопроходими машини, една част от които приличат на джипове, а останалите са по-скоро бъгита. Колите се различават по своята мощност, максимална скорост и ускорение. Особени разлики в поведението им на пътя и начините за управление едва ли ще откриете.

Пистите са много добре оформени и в процеса на играта ще преминавате по няколко пъти през тях при различни климатични условия. Това внася известно разнообразие, тъй като така се променя коренно стратегията и стилът на каране. Дъждът и снегът усложняват сериозно пътя към победата. Колата започва да поднася, а вероятността да се сблъскате с някое от различните препятствия по пътя нараства. Скоростите са доста високи за offroad-състезание и AI-то на компютърните противници е на прилично ниво, а това означава, че всяка катастрофа води до забавяне, което трудно може да бъде компенсирано.

Вариантите за игра са абсолютно стандартни. Challenge е класическото добре познато единично състезание на писта по избор с някой от достъпните автомобили. В Time Trial основната цел е да подобрите рекорда за време за съответното трасе. Drivers Championship е турнир, състоящ се от поредица стартове. В зависимост от позицията, на която се класирате, получавате определен брой точки. От представянето ви зависи дали ще получите спонсорство и съответните допълнителни подобрения на автомобила. Предвидена е също опция за мрежова игра.

Както във всяка игра на Rage Software, така и тук, графиката е повече от впечатляваща. При оформлението на Offroad са използвани внушително количество специални ефекти при доста високо ниво на детайлност. Трябва обаче да се отбележи, че това заглавие е със сравнително високи системни изисквания. За да играете на високи разделителни способности при 32-битов цвят, ще е нужно да разполагате с мощна 3D-карта, в противен случай накъсванията са неизбежни.

Offroad ще "изстиска" докрай вашия 3D-ускорител!

London Thames Racer

Рали с моторници из европейски градове

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	4	5	5

■ Davilex ■ www.davilex.com ■ P2 300, 32RAM, 3D Video ■ action racer

ПЛЮСОВЕ-МИНУСИ

- **Плюсове:** Приятна графика, бърз екшън, бонуси
- **Минуси:** твърде лесна, малко нива, писва бързо

Германците от Davilex, които в миналото бяха известни с легендарни боклуци като Autobahn Raser, напоследък се опитват да си изградят имидж на сериозна фирма. London Thames Racer е първият им опит в тази насока.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

По принцип името Davilex навява грозни мисли на всеки геймър, виждал някога продукти на тази фирма. Игри като Autobahn Raser (безцелно каране по магистрали) и Invasion Deutschland (first person shooter, в който извънземни превземат Берлин!) ще останат в историята на игрите като едни от най-налудничавите заглавия на всички времена. Davilex очевидно също са осъзнали, че само евтини trash заглавия могат и да се продават добре, но са вредни за името на фирмата. Затова в последните месеци се опитват да пускат на пазара по-смислени игри, които лека-полека да променят представата на геймърите, че всичко от тази компания в най-добрия случай е странна екзотика.

Та значи държи геймърът London Thames Racer в ръце и трябва да повярва, че зловещите типове от Davilex този път няма да му сервират поредната порция неприятни емоции. На пръв поглед всичко с играта си е наред. Идеята е да участвате в серия от състезания с моторници из най-различни европейски градове.

Печеленето на състезания не е особен проблем.

Залез над венецианските канали.

При по-внимателен поглед градовете се оказват само три – Амстердам, Лондон и Венеция. Все пак във всеки от тях има по няколко различни трасета, така че разполагате общо с десетина писти. Имате възможност да участвате в шампионат, аркаден quick race, който обаче е ограничен само до спечелените вече в шампионата състезания, и в така наречения Sightseing, който е чисто и просто разглеждане на забележителностите в съответните градове и служи единствено за опознаване на маршрутите.

В самия шампионат първо трябва да си изберете герой. Авторите са предвидили общо шест персонажа, които всичките имат вид на бая претупана работа. За имена като Joe Average или Schnelle Olga коментарът просто е излишен, а и самите модели на участниците в състезанията са меко казано смешнички и навяват тъжни спомени за минали прегрешения на Davilex. След като минете успешно през избора на герой започва и по-приятната за окото част от играта. London Thames Racer използва специално разработвана за нея графична машина, която определено има своите достойнства. Водата примерно е изобразена съвсем прилично, светлинните ефекти не са нищо невиждано, но вършат работа. Лошо впечатление правят единствено декорите около водните канали, които са си чисти 2D-тапети, но по време на бързите състезания това едва ли ще ви прави голямо впечатление. Още повече, че самите състезания са доста приятни. Имате на разположение бонуси като торпеда, ракети, турбо и др., които дават възможност да превърнете ралито в кървава саморазправа с конкуренцията. Същата за съжаление не е на ниво. Изкуственият интелект определено куца и само на най-високото ниво на трудност ще срещнете някаква съпротива. Друга досада в шампионата е невъзможността да се записвате. Това означава на практика, че ще трябва да изиграете всички трасета едно след друго, което пък изисква да отделите няколко часа накуп на играта, а тя пък, от своя страна, не е чак толкова добра, че да ви накара да забравите всичко друго на света.

Екшън в Амстердам.

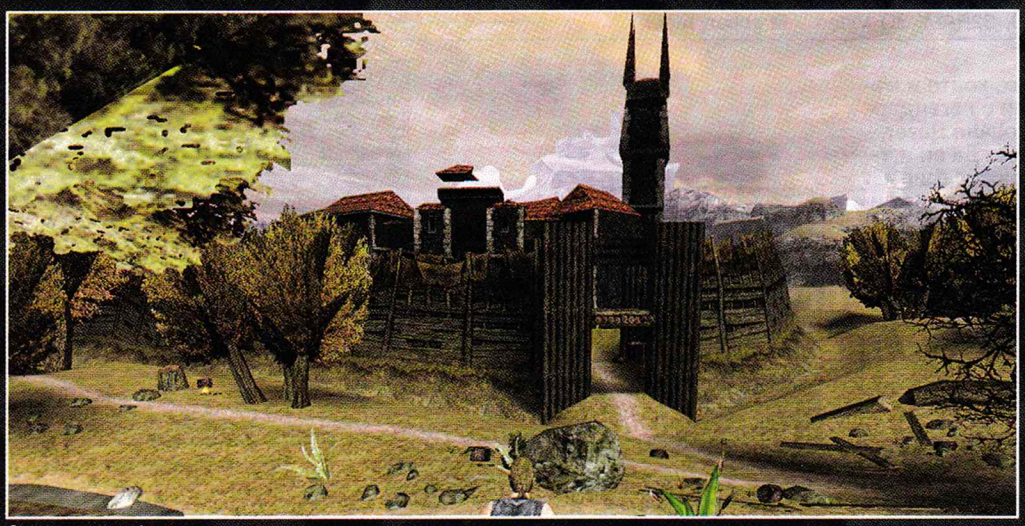
Като цяло Davilex имат известен прогрес. London Thames Racer е доста по-добра от всичко, което съм виждал досега от тази фирма, и определено става за убиването на няколко часа. Че играта няма да стане голям хит, също е ясно. Явно от Davilex все още не са успели съвсем да се настроят на вълна "правене на качествени игри" и в новата им творба има прекалено много остатъци от по-мрачните времена на компанията.

Gothic

Графика	Звук	Геймплей	Общо
10	8	8	9

Първокласна ролева игра в напълно триизмерна среда

■ Piranha Bytes ■ www.gothic.de ■ Pentium 400 MHz, 128 MB RAM, 1000 MB HD, 16 Mb 3D Video ■ RPG/Action-Adventure



Сезам, отвори се!

В много отношения Gothic е прекрасен пример как точно трябваше да изглежда Ultima IX, макар че играта попада в същия капан, както и отрочето на Лорд Бритиш, а именно непосилните хардуерни изисквания.

Никола Икономов
j_roger@usa.net

Из-не-на-а-да-а-а! Сигурно често сте виждали в американските филми как някакъв тип влиза в тъмна стая, изведнъж всичко светва и тълпа кретени, облечени като клоуни го приветстват (примерно) за рождения му ден. По принцип мразя изненадите, но точно като нищо неподозиращия тип се оказах напълно неподготвен за това, което ме очакваше в Gothic.

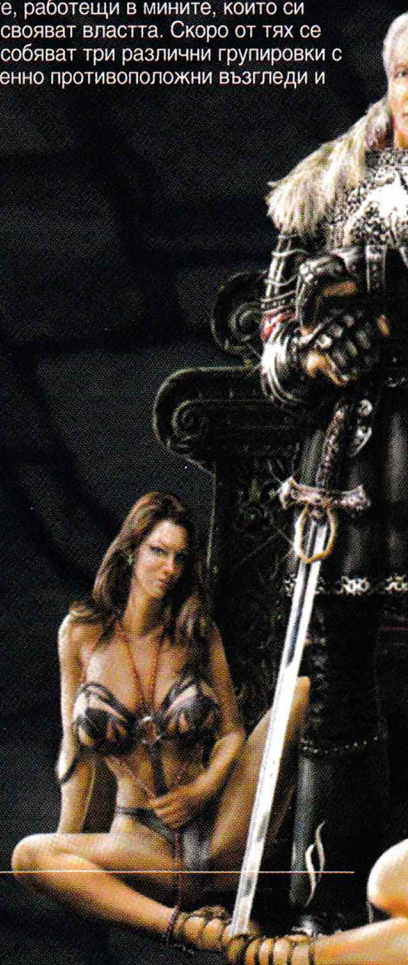
Не ми трябваше много време, за да разбера, че играта е изключително далече от стандартните екшън-приключения и касапници в стил Rune или Severance, при това в положителна светлина. Вместо да преоткриват жанра наново, създателите на Gothic ни предлагат нещо абсолютно уникално – чистокръвна ролева игра, облечена в одеждите на 3D-екшън приключение. Резултатът е зашеметяващ и на няколко пъти ми трябваше много малко при писането на статията, за да загърбя компетентната си преценка и да изпадна в телешки възторг.

Приключението ви започва с дълъг разговор, а в следващите няколко минути ще срещнете още дузина персонажи, с които ще можете да общувате. Всички тези NPC-та си имат не само собствено име, различен външен вид и физиономия, но и индивидуално поведение, с което ще трябва да се съобразявате. Бързо ще разберете, че дългите диалози, които ще водите посредством multiple choice менюта, не са само за отбиване на номера, а чрез тях ще получавате важна информация и в зависимост от това какво сте казали често ще зависи бъдещото отношение на съответната персона към вас.

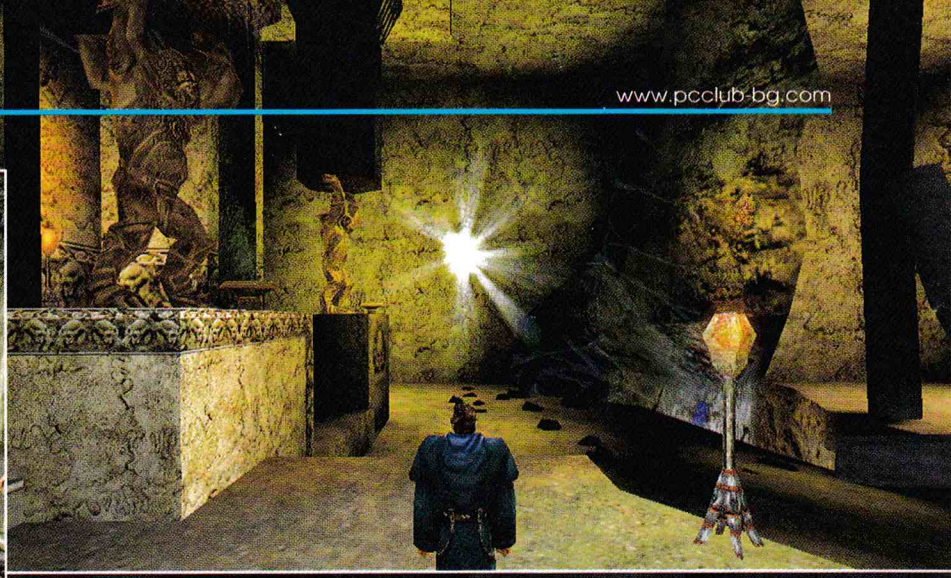
Братята варвари.

Добре дошъл в "панделата"

Действието се развива в кралство Миртана, което се намира в сложна и деликатна ситуация, след като владенията му са подложени на безмилостни атаки от безкрайните орди на орките. Единствената надежда е в магическа метална руда, която се добива в еднаединствена планина. Металът, който се прави от нея, придава на оръжията невероятна острота и устойчивост. В мината поради множеството опасности работят само каторжници, но скоро дори техният брой застрашително намалява и кралят се вижда принуден да прибегне до последна крайна мярка, за да предотврати бъдещо бягство на миньорите. Придворните магове изграждат магическа бариера около мината във формата на купол – през нея може да влезе жива материя, но не и да излезе. Нещата се обърквят напълно, когато куполът се разраства неимоверно и превръща в импровизиран затвор голяма територия от кралството, в която попадат дори отговорните за създаването на магическата бариера заклинатели. В своеобразната колония под купола избухва кървав бунт на затворниците, работещи в мините, които си присвояват властта. Скоро от тях се обособяват три различни групировки с коренно противоположни възгледи и



В Gothic всеки човек си има индивидуалност и специфично поведение.



Нека бъде светлина! Магьосникът е свикнал да си чувства като у дома си дори в най-неприветливата пещера.

цели. Кралят се вижда принуден да преговаря с новите господари във вътрешността на купола, тъй като все още има жизнена нужда от ежедневни доставки на желязна руда (през бариерата може да се прекарва нежива материя и в двете посоки), поради което се съгласява в замяна да изпраща на колонията храна, скъпоценности, а понякога и жени (ура!).

Главният герой на това приключение се озовава във вътрешността на купола, място със строго определена йерархия, доминирано от интриги, корупция и борба за власт и бива посрещнат подобаващо с един юмрук и не особено приветливото "Добре дошъл в панделата"!

Целта ви най-общо е да намерите пътя към свободата, но как ще протече всичко зависи единствено и само от вас.

Take a walk on the wild side

За разлика от стандартните ролеви игри тук няма да имате възможността в началото на играта да си създадете персонаж с определени дефинирани стойности. Интересното в Gothic е, че можете да развивате героя си в процеса на игра, като се ориентирате в обстановката и го моделирате според собствените си виждания. RPG-системата не е чак толкова съвършена и комплексна, колкото в Baldur's Gate 2, но функционира безупречно. Най-грубо казано, можете да се развиете като боец, магьосник, крадец или притежаващ пси-способности (представлява проникване в чуждото съзнание) заклинател. Отделно от това можете да развиете множество странични умения като например стрелба с лък или отваряне на ключалки. В действителност обаче има голямо значение и към коя от трите групировки ще се присъедините в процеса на игра: дали към милитаристично устроения "стар лагер", сборището на бандитите, познато като "новия лагер" или пък към отнесените хипари от горската комуна, наречена "сектата на Спящия". Освен това, към който и от трите лагера да се присъедините, ще можете да се спрете на определена професия/каста/организация и да започнете бавно и постепенно да се издигате в йерархията. За целта ще трябва да изпълнявате всевъзможни мисии, които често се разклоняват на множество подзадачи.

Всичко това обаче нямаше и да е наполовина толкова интересно, ако създателите на Gothic не бяха съумели да създадат илюзията за абсолютно достоверен свят, който прелива от живот. В тази игра има реалистична смяна на ден и нощ, но по-интересното е, че абсолютно всички персонажи (NPC-та) в играта (а те са стотици) си имат цикъл, който спазват: миньорите бачкат по цял ден, вечер се курдисват пред огъня, а след това си лягат в собствената колибка и сладко заспиват, нощната стража дежури до сутринта и след това се оттегля да почива и т.н. Ако нахлуете в чужда колиба, собственикът и първо ще ви предупреди да се изметете и после ще ви нападне. Възможно е обаче да ви види и някой друг и да алармира копоите, докато се опитвате да опразните нечий сандък.

В Gothic непрекъснато се случва нещо – дали без да ви попита, към вас ще се лепне някакъв досаден, неспирно бърборещ гей, дали ще станете свидетел на някакъв абсолютно случаен бой, породен от битов конфликт или пък ще присъствате на импровизиран концерт, в тази игра никога няма да изпитате чувството за deja vu или че нещата са нагласени. Скоро ще се почувствате неделима част от този жив и реалистичен свят и няма да можете да се отделите от мониторите си, защото точно както в истинския живот и тук хората ядат, пушат, напиват се, взимат опиати или бойкат жените. Всичко това е гарнирано с феноменална графика, която ви позволява да виждате на километри игрално поле пред вас и благодарение на която всяка местност изглежда потресаващо красиво, а персонажите дори притежават напълно реалистични лицеви анимации, барабар с мимики.

Тази красота, разбира се, си има и своята цена, а тя е наистина абсурдни хардуерни изисквания (в карето е само минималната конфигурация, за да тръгне играта). Освен това зареждането на записана игра трае буквално около 5 минути и като се има предвид, колко често ще ви се налага да го правите по време на по-тежките битки, има голям риск да зарежете Gothic, което ще е наистина жалко.

Абстрахирайки се тези проблеми и от доста невзрачната бойна система (в сравнение със Severance), Gothic е истински пример как трябва да изглежда една 3D-фентъзи ролева игра и въпреки недостатъците си тя безспорно е една от изненадите на годината. Очакват ви стотици куестове, невероятна свобода на действие и абсолютно нелинеен сюжет. На моменти Gothic дори напомня малко на триизмерен вариант на любимото ми RPG, а именно Fallout. Само дето тук кулинарните специалитети не са казват rat-on-a-stick, а Scavenger-am-Spiess или пък Fleischwanzenragout.

The Sims™ House Party Expansion Pack

Време е за купон!

■ Electronic Arts ■ www.thesims.com.
■ P233, 32MB RAM, 2MB Video ■ Real Life Simulation

ОТ АВТОРА

■ The Sims е може би най-подходящата за expansion-и игра. Животът е нещо доста сложно и продължения по тази тема могат да се правят до безкрайност, но все пак не бива да се прекалява. В House Party са добавени някои дребни промени, които не засягат твърде многогеймплея и ще представляват интерес най-вече за заклетите фенове на тази иначе гениална игра.

Графика	8
Звук	8
Геймплей	9
Общо	9

Със създаването на The Sims, Maxis затвърдиха своя имидж като производител на нетрадиционни и авангардни игри. Страхотният успех на това заглавие се доказва както от милионите продадени копия, така и от невероятната sim-мания, която продължава и сега, година след появата на играта. Поредното заглавие в серията от expansion-и е наречено House Party...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Историята на The Sims е повече от любопитна. Първоначалната идея е била играта да бъде нещо като симулация на тема вътрешен дизайн, но за щастие това се променя в много по-атрактивната концепция за пресъздаване на реалния живот. Финалният вариант се появи в началото на 2000 година и бързо се превърна в тотален хит. Разразилата се и умело подхранвана от Electronic Arts sim-мания придоби странни измерения, които преобърнаха представите за маркетинг и реклама в света на PC-игрите. Бяха издадени книги, посветени на стратегиите за успешен sim-живот, с трескаво нетърпение се очакваше появата на всеки нов предмет в сайта на издателя, а организираните конкурси за най-добра снимка се радваха на впечатляващ интерес. Феновете също дадоха своя принос със създаването на любопитни творения като Nude Patch, Money Trainer и други.

Основните причини за невероятния успех са в елементарния геймплей и достъпността на основната идея в играта. Тук не е необходимо да се разучават сложни правила или пък да се правят чудеса от храброст при усвояването на контролите и боравенето с интерфейса. Всичко е просто и ясно, като в реалния живот. За съжаление ограничеността на компютърните технологии не позволява кой знае каква прецизност при симулирането на човешките отношения и по тази причина се наблюдават някои досадни, но и забавни особености в ежедневието на симулираните хора. Както в истинския живот, така и тук, нещата са сведени до осигуряването на необходимото количество пари и максимално приятното им усвояване. Затова съвсем естествено се появи продължение, посветено именно на тази цел. Не бива да се подвеждате от името House Party и да си мислите, че тук само ще се купонясва. Колкото и да е жалко, трябва да се работи и да се намери рационален начин за разпределяне на оскъдното време, така че да остава малко и за организиране на партита. Самата подготовка е повече от семпла, но за нея трябват пари, подходящо обзавеждане и съответното техническо оборудване на къщата. Инвентарът от предмети е обогатен с някои новости като родео-симулатор, пилон за танцуване, светещи подове, светлинно шоу, страхотен DJ-пулт, разнообразни ефектни мебели, вентилационни системи и други. Ако желаете да купонясвате на спокойствие, можете да се възползвате от така наречения кетъринг. Така ще си спестите много време и усилия по приготвянето, обслужването и ликвидирането на последствията от купона. Тази полезна услуга естествено има своята цена и тя е 300 simolians (приблизително колкото една дневна надница в началото на играта). За да бъде качествено партито, е задължителна разнообразната музика. В това отношение можете да избирате между техно, кънтри, диско, рок, рап, класическа музика, латино и други стилове. Ако решите да пробвате способностите си на DJ, можете прибавите малко scratch. Промени в интерфейса и графичното оформление на играта няма.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	6	7

■ Digital Extremes/Electronic Arts ■ pinball.ea.com ■ P233 MHz, 32 MB RAM, 4 MB Video ■ Pinball

И това доживях да видя – флипер в каталога на Electronic Arts. И то не какъв да е флипер, а изцяло триизмерен, направен с енджина на Unreal Tournament и всичките го съпровождащи ефекти. А до вчера говорех, че вече нищо не може да ме изненада.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

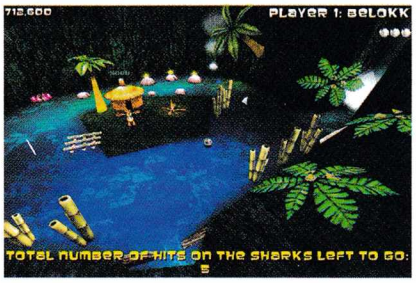
Флиперите обикновено залагат на идейните като архитектура и мотиви маси. Това важи с пълна сила и за Adventure Pinball, но, струва ми се, дизайнерите някак си са попрекалили с новаторските си идеи. В соловата игра ще преминете през девет на брой нива, можете да ги наричате и маси, ако така предпочитате, но в този случай по-правилното определение е "нива", защото едно "ниво" съдържа няколко свързани "маси". Те представляват отделни региони от фантастичен остров, обитаван от първобитни люде и праисторически създания. Звучи оригинално, обаче има нещо, което едва ли ще се понрави на любителите на класическите флипери и това е тоталната липса на цялостен изглед върху нивото. Камерата е заключена за топчето, което буквално лудее по обширната "маса", а палците често остават скрити някъде извън видимата част на екрана. При бърз рикошет в някоя от стените е възможно просто да не успеете да отреагирате.

Народна топка в пинбол вариант.

Интерес представляват скритите региони. Достъпът до тях се осъществява по най-различни начини. Веднъж топчето се пренася по водопад, друг път някой туземец ще го прехвърли през заграждения между отделните маси, или пък динозавър ще го пусне с устата си в кратера на бълбукащ вулкан и то ще излезе от друг, нажежено и обхванато от пламъци. Забавно е, но само в началото. Всяко ниво си има конкретна мисия и разточителството в скритите местенца досадява, а излизането от тях изисква майсторство.

Графиката е правена да радва децата, но нивото на трудност пък е твърде високо дори за професионалстите сред пинбол-маниаците. Въпреки че визията е близка до перфектната в жанра, по-впечатляващи ми се сториха звуците, които са многобройни и на места даже забавни.

Ако уцелите акулите, получавате бонус.



Опит за конкуренция на FIFA

■ Virgin ■ www.vie.co.uk
■ P2 300, 32RAM, 3D Video ■ Sport

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	6	5	6

Преди година-две големите европейски клубове сериозно мислеха да напуснат Шампионската лига и да си направят собствено първенство. УЕФА успя да предотврати това събитие в истинския свят, но ето че сега компанията Virgin предлага на геймърите възможност все пак да видят какво би представлявала Суперлигата... поне като компютърна игра.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

В European Super League ще можете да участвате от името на някои от 16-те европейски суперклуба, които бяха и в основата на проекта за Суперлига. От Virgin са се постарали да си осигурят съответните лицензи и така всеки отбор е с актуалния си състав, а терените, на които ще мерите сили с конкуренцията, са точни копия на действителните стадиони. Сред тимовете личат имената на легендарни отбори като Милан, Байерн, Ливърпул, Челси, Борусия, Пари Сен Жермен, Барселона.

Преди мача.

Ливърпул си е Ливърпул дори на чужд терен.

Първото впечатление е съвсем приятно. Графиката не е чак на нивото на FIFA 2001, но е достатъчно детайлна, за да не прави лошо впечатление. Самите футболисти също са изобразени добре и дори без да влагате твърде много фантазия ще можете лесно да идентифицирате вашите любимци. На тема контроли Virgin определено са успели да направят нещо доста симпатично. Радостното е, че ще можете да си конфигурирате всичко според вашите желания, а и самият интерфейс е сравнително опростен, така че и начинаещи геймъри няма да получат преплитане на пръстите при опит да накарат техния тим да свърши нещо смислено. Има два режима на игра – arcade и simulation, като първият е по-екшън ориентиран, а вторият е с доста по-високи изисквания към уменията на играчите. Естествено както и в други подобни игри, ще можете да се пуснете в приятелски мач, на тренировка или пък направо в самата Суперлига.

Тъч за Байерн.

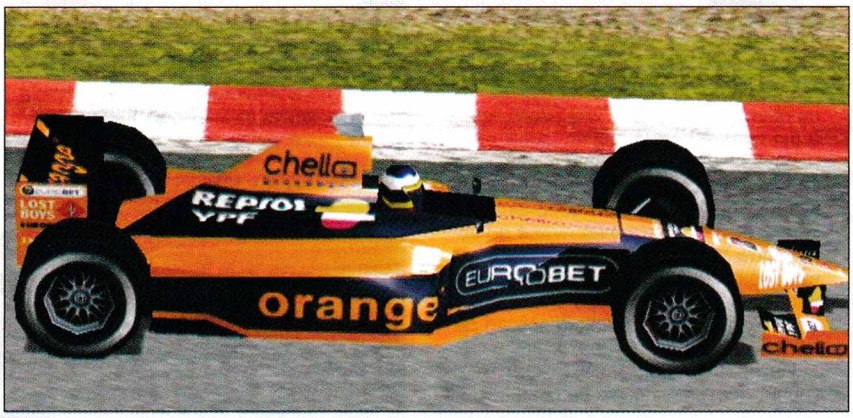
Ако имам по-сериозни забележки към ESL, те са най-вече на тема изкуствен интелект. Противниците не са най-великите и трудно биха могли да се мерят с последната FIFA. Особено вратарите понякога допускат елементарни голове и са далеч от европейското ниво. Иначе European Super League ще се хареса на футболните запалянковци, които търсят някакво разнообразие от ежегодните издания на FIFA.

Поредната симулация на Формула 1 идва от Eidos

F1 World Grand Prix 2000

■ Eidos Interactive ■ www.eidosinteractive.com
■ P2-300, 64 MB RAM, 8 MB 3D video ■ F1 Simulation

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	7	6	6



Orange Arrows с нова high-tech придобивка – болид с осмоъгълни джанти.

Damage модели? Няма такова нещо!

Само за период от една година феновете на F1-симулациите бяха заринати от заглавия. След EA Sports, Psygnosis, Ubi Soft и Microprose в конкурентната битка се включиха и Eidos Interactive. Това развитие на събитията предизвика радост в почитателите на най-популярния моторен спорт, но дали количеството означава непременно високо качество е отделен въпрос...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Формула 1 е едно от най-вълнуващите състезания в наши дни. Ежегодният сблъсък на личности и високи технологии по пистите из цял свят привлича многомилионна публика, която съпреживява всеки старт заедно със своите любими пилоти. Технологичното развитие на компютърните технологии осигури възможност на феновете да застанат зад волана на свръхбързите болиди във виртуалната реалност на PC-игрите. Това предопределя и специфичните изисквания към този геймърски жанр. Няколко са нещата, които запалените по компютърния вариант на F1 очакват от симулациите на тази тема. Преди всичко това е максималният реализъм, изразяващ се във възможно най-точното пресъздаване на поведението на автомобила. От голямо значение е и прецизната, детайлна графика с максимално количество спецефекти. Високото ниво на изкуствен интелект и разнообразните варианти за мрежова игра спадат също към задължителните за всяка качествена F1-симулация елементи.

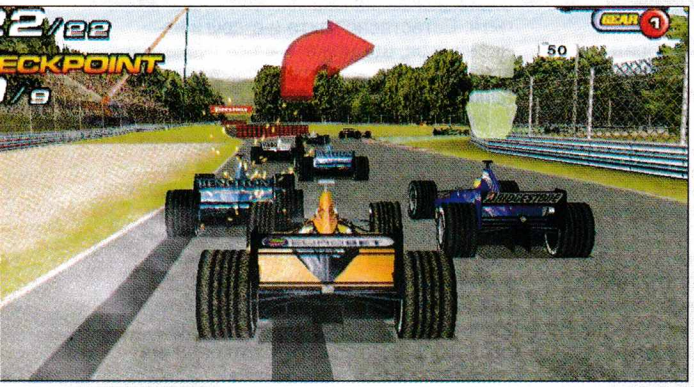
F1 World Grand Prix 2000 в много малка степен отговаря на тези изисквания. Както става ясно от заглавието, Eidos Interactive са получили лиценз от FIA за 2000 година, което означава, че тук ще откриете всички пилоти, болиди и писти от миналогодишния шампионат. За съжаление, това като че ли е единственото реално нещо в тази игра. Трасетата се доближават до истинските, но не може да става и дума за сравнение с невероятната прецизност, която видяхме в наскоро излезлия F1 Racing Championship. Единственото, по което могат да бъдат отличени автомобилите, са техните цветове и имена. Колкото и да е странно, поведението им по трасето е практически еднакво, така че е абсолютно все едно дали ще карате Ferrari, Jordan или Orange Arrows. Управлението на автомобилите е повече от елементарно и едва ли ще затрудни някого. Ако се пробвате в аркадния вариант на играта, карането на болида става повече от забавно. Неговата перфектна проходимост позволява да се движи изключително устойчиво по заобикалящия пистата пясък, а начинът, по който набира скорост, силно наподобява този при свръхзвуковите изтребители. Тези неща са малко по-поносими в шампионатния вариант за игра, но там ви чака друга недомислица, която се нарича получаване лиценз за управление. Преди да започнете състезанието, F1-катаджиите от Eidos ще ви прекарат през пет последователни изпита. В тях трябва да докажете своите шофьорски способности при вземането на завои, тръгване, спиране, изпреварване и други подобни.

Цялостната атмосфера във F1 World Grand Prix 2000 в определени моменти откровено дразни с инфантилността си. Шарените менюта, бодряшките и леко глуповати коментари, ви карат да очаквате във всеки един момент на екрана да се появи до болка познатия надпис GAME OVER! и подкана да пуснете следващия жетон.

ОТ АВТОРА

■ F1 World Grand Prix 2000 е далеч от постиженията на безспорни хитове като Grand Prix 3, F1 Championship Season 2000 и F1 Racing Championship. В поредното заглавие от каталога на Eidos Interactive графиката е прилична, но не блести с нищо особено. Липсата на автентични физически модели на болидите, ниското ниво на изкуствен интелект в компютърните противници и отсъствието на мултиплейър-възможности правят от играта удоволствие със съмнителни качества.

Някой ще изхвърчи на този завой.



Зомбитата се завръщат

The House of The Dead 2

Графика	Звук	Геймплей	Общо
4	6	7	6

Отнесох му половината глава и още мърда!

Tha Magician не изглежда никак добре!

Ако си падате по Resident Evil, сигурно обичате игри със зомбита и други подобни изчадия. Ако обаче ви е писнало да се лутате из мрачни коридори и канали в търсене на ключове, кранчета, зъбни колела и т.н., за да отворите поредната врата, тогава The House of the Dead 2 е точно за вас.

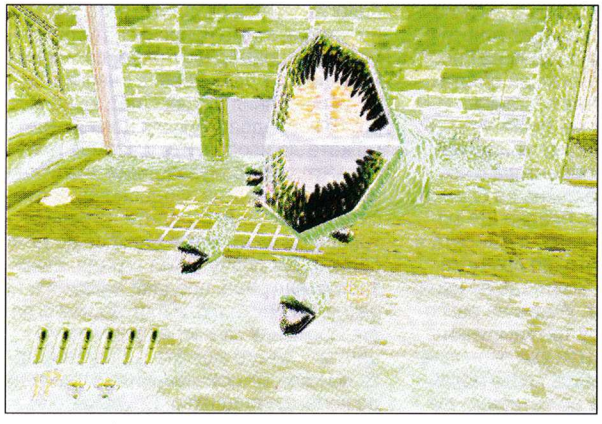
Иван Иванов
iti@bulinfo.net

ОТ АВТОРА

■ THOTD2 е интересно приключение, което си има своите плюсове и минуси, но най-големият й недостатък е графиката, която ужасно наподобява тази от първата част.

Играта не изисква мислене, но за да я преминете успешно, ще са ви необходими две неща. Първото изискване е да имате бързи рефлекси. Наистина необходимо условие, като се има предвид, че зомбитата ви изскачат от всички страни, а камерата понякога се завърта много рязко в друга посока само за да се окаже, че лошите са на по-малко от метър. Второто, което е нужно да притежавате, е точен мерник. На много места се срещат хора, които са нападнати от зомбитата и има голям шанс да застреляте човек, което ви отнема живот. Освен това някои зомбита мятат неща към вас, други се катерят по стените и т.н.

Боже, какви зъби само :-)



Разбира се, играта си има прилична история, но за мен поне тя остава на заден план – в THOTD1, някакъв луд, на име Curien, решава да унищожи човешката раса като създава армия от мутанти. Вие сте този, който трябва да го спре. В началото отивате да се биете с изчадията, за да спасите вашата приятелка Sophie, но след като тя е убита от първия boss, трябва да отмъстите за нея. Накрая стигате и до самия Curien, който пуска в действие най-великото си творение – The Magician. Само че мутантът решава, че никой не може да му заповядва и убива своя създател. Вие пък убивате The Magician и всичко свършва благополучно... е, не съвсем. В THOTD2 кошмарът започва отново. Този път лошият се казва Goldman, но е също толкова луд и амбициозен, колкото и Curien. Влизате в кожата на агент от специалните части AMS. Целта ви отново е да спрете мутантската инвазия и да спасите колкото можете повече хора и, разбира се, собственото си живот. Задачата не е много лесна, като се има предвид многобройните и разнообразни мутанти. Повечето от тях се срещат и в THOTD1, но са претърпели някои козметични и поведенчески промени с цел по-трудното им унищожение. Казвам унищожение, защото докато стреляте по зомбитата, ще видите как хвърчат крайници, парчета от глави, а дори и цели глави.

В края на всяко ниво ви очаква по един boss. Напълно различни от тези в първата част, но също толкова лесни за убиване, особено след като ви е дадено наготово къде им е слабото място. Единственият boss, който е взет от THOTD1, е The Magician, само че тук той е малко пораздърпан и по-лесен за убиване. Иначе като цяло играта е по-трудна от предшественика си.

Отново историята е разклонена – т.е. в зависимост от това кого спасявате и кого убивате героят ви може да мине по един или друг маршрут. Всъщност това е единственият контрол върху вашият герой, освен оръжието, разбира се.

Ако ви интересува как завършва историята или пък желаете просто за удоволствие да постреляте по зомбитата, решението е съвсем ясно, пускате и се забавлявате:-)

Един от малкото сполучливи StarCraft клонинги

Outlive

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	8	8

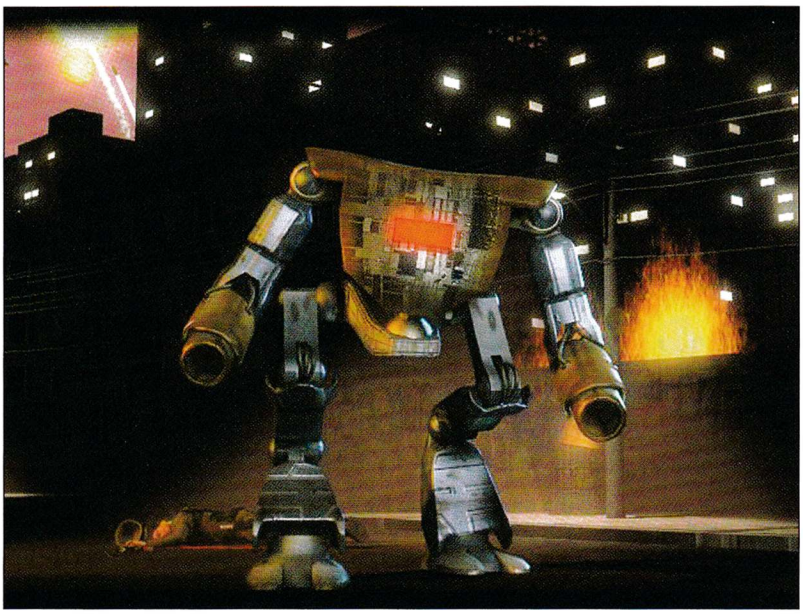
■ Continuum Entertainment ■ http://www.talonsoft.com/outlive ■ P 166, 32 MB RAM, 2 MB Video ■ RTS

ОТ АВТОРА

■ Това, което ми хареса в Outlive, е желанието на авторите да направят нещо различно. Обърнали са специално внимание дори на най-дребните и незначителни елементи, опитвайки се да направят своя продукт истински хит. Въпреки това нещо липсва на тази игра - може би атмосфера - и именно този липсващ елемент ще я приобщи към множеството добри, но не и хитови заглавия.

За Outlive се говореше много преди да се появи на бял свят. Едни казваха, че ще детронира StarCraft от лидерската му позиция в жанра, други пък твърдяха, че е поредната "боза", копирала идеите на хитовото заглавие на Blizzard. В действителност играта доста прилича на StarCraft - по този въпрос две мнения няма. За разлика от други подобни клонинги обаче, Continuum Entertainment са се постарали да добавят значителен брой нови елементи, което прави заглавието по-специално.

Даниел Неделчев
Dido@sofianet.net



Симпатяга е, нали :)

Фабулата е следната - човечеството е застрашено от поредното тотално унищожение. В средата на 21 век населението на планетата критично е нараснало. Хората с ужас установяват, че природните ресурси на Земята са почти изчерпани. Оскъдицата провокира създаването на множество терористични групировки, които биха убили и собствените си майки, за да успеят да се доберат до малкото останали запаси от храна и горива - на земята настава пълен хаос. Притиснати от кървавите терористични действия и изчезващите природни запаси, правителствата на държавите от цял свят решават да обединят усилията си под един общ флаг - така се създава Световният съвет. Новосформираната организация трябва да се справи с проблемите, застрашаващи човечеството. Съветът гласува нови, безмилостни закони, които да ограничат и след време да изкоренят нарастващия световен тероризъм. Паралелно с това се слага началото и на нова международна космическа програма, наречена Outlive - тя има за цел да изпрати до всяка една планета и спътник от Слънчевата система специални сонди, които да проверят за наличието на жизненоважните за човечеството природни ресурси. След проучванията става ясно, че на Титан, спътник на Сатурн, има огромни залежи от необходимите вещества. За съжаление се оказва, че атмосферата на Титан е силно токсична, а повърхността му е абсолютно негодна за живот. Плановете на Съвета да построи колония, която да добива ценните ресурси, се провалят. Две от най-големите научни компании се заемат с неотложното решаването на проблема. Първият предложен вариант е на Титан да се изпратят специални роботи с високо развит изкуствен интелект, които да извършват добива. Втората компания предлага да се създадат генетично-изменени хора, или, казано на прост език, мутанти, които могат да оцелеят при тежките условия на спътника. Най-изявената терористична група, Армията за Свобода, се опълчва срещу решението да се експериментира с човешкия ген и обявява война на Съвета. Оттук започва играта. Реално ще можете да играете две раси - на хората и на роботите. Мутантите ще срещате като неутрални units, които ще ви нападат, когато пожелаят. Имате на разположение избор между три кампании - на хората, на роботите и тъй наречената "съвместна" кампания, която може да се играе от двама до четирима души. По време на кампаниите ще станете свидетели на драматични обрати в сюжета, докато накрая се замислите кой всъщност е добрият, и кой - лошият.

Истинско меле по въздух и земя.

Закупуването на войски и сгради и техният ъпгрейд се заплащат с кредити, които са единственият ресурс в играта. Тях можете да си набавите от урановите и железни мини. Освен кредити, всяка сграда се нуждае и от енергия.

Хората

Основен източник за енергия за хората са Wind Power Plant, които използват енергията на вятъра. Ще забележите, че количеството произвеждана енергия зависи от силата и посоката на вятъра, които непрекъснато се променят. Например централа, построена на хълм, ще дава повече енергия, заради по-силния вятър. След като построите изследователския център, ще можете да изобретите и атомни електроцентрали, произвеждащи значително повече енергия. Подобно на протоситe от StarCraft, сградите на хората трябва да се строят в близост до централите. Тук обаче всяка сграда, свързана с централа, предава енергия и на разположените в близост до нея сгради. Споменах за изследователския център - в него можете да ъпгрейдвате всичко - от обикновените строители до командния център. Списъкът с въз-

можните ресърчи е наистина огромен. И при хората, и при роботите всеки unit разполага с някакво специално умение, което го прави уникален. Тези специални умения се изобретяват в изследователския център. Хората могат да изстрелват и атомна бомба (колко познато, нали :), чиято разрушителна мощ е наистина голяма. Единиците на хората се поправят автоматично, ако, разбира се, сте отпуснали нужните кредити за автоматичните ремонти и поддръжка. Интересно хрумване на авторите е intelligence center-ът. Тази сграда се занимава с шпионаж и антишпионаж. Можете да изпратите шпионин, който да проследи движението на противниковата армия, да разкрие част от картата, или пък да саботира работния процес на някоя вражеска сграда. Центърът ви дава възможност да отклоните изстреляна към вас атомна ракета, предотвратявайки неприятните последствия от сблъсъка с нея. Специална сграда на хората е и така нареченият Market. Там можете да закупувате определени единици на цени по-ниски или по-високи от производствените. Ще можете и да продавате свои unit-и, от които вече нямате нужда. Списъкът с предлаганите за закупуване войски се подновява на всеки 50 секунди.

Роботите

Сградите на роботите също се нуждаят от енергия, за да функционират нормално. Роботите използват Solar Power Plant, които произвеждат енергията на слънчевите лъчи. Подобно на вятърните генератори при хората, колкото по-високо поставите слънчевите колектори, толкова повече енергия те ще произвеждат. Можете да построите и радиоактивни централи, които са като атомните при хората. Изследователският център на роботите предлага не по-малко възможности за изследвания от този на хората. И тук всяка единица

Разрушителната мощ на атомната бомба.

и сграда може да бъде ъпгрейдвана. Войските на интелигентните машини са доста по-различни от тези на хората. Това разнообразие от единици и специални умения и при двете раси прави играта доста раздвижена - можете да използвате много и различни тактики за унищожение на врага. Роботите също разполагат с сграда за шпионаж, но тук тя се нарича information center. Вместо шпиони, трябва да закупувате компютърни вируси - всяка операция изисква определен брой от тях. Когато построите Recycle Facility, ще можете да ремонтирате своите unit-и - войските на роботите не се поправят сами, но за сметка на това ремонтът им във фабриката за рециклиране става много по-бързо от автоматичния ремонт при хората. Машините не разполагат с атомна бомба, но притежават умението да клонират своите войски.

Интерфейсът на играта е доста приятен и лесен за усвояване. Можете да скриете контролните менюта, което дава възможност да виждате действието на целия екран. Няколко нововъведения в геймплея значително улесняват играта. Например, можете да опреде-

Представител на армията на роботите, който може да поразява само въздушни цели.

лите чрез задаване на точки път, по който да се движат единиците ви. Можете да ги накарате да патрулират, да пазят или само да следят за вражески войски. Изкуственият интелект на войските е на високо ниво. Можете да определите в какъв радиус всеки един unit да се притича на помощ на изпаднал в беда другар. Pathfinding-ът на единиците е много добър - няма да ги виждате да се лутат безцелно или да се заклещват някъде. Всеки unit може автоматично да разкрива картата по ваше желание. Ако решите, можете да заповядате на войските автоматично да използват уникалните си умения.

В графично и звуково отношение играта е на ниво. Графиката е приятна - единиците и сградите са детайлно нарисувани, пушекът от комините променя посоката си спрямо вятъра, по време на битка в гората някои дървета се запалват. Въпреки това околната среда изглежда някак нереално статична. Звуците и говорът, издавани от unit-ите, са добри, подплатени с тънка доза хумор. Само музиката е под всякаква критика - все едно слушате някое остаряло midi файлче.

Съветвам ви да изиграете Outlive - макар да не е новият цар на стратегиите в реално време, тази игра заслужва внимание. Макар че не виждам как ще се справи с конкуренцията на Black&White:)

Worms World Party

Expansion Pack, маскиран като нова игра

■ Team 17 ■ wwp.team17.com ■ P100, 32 RAM, 40 HDD, 2MB Video ■ arcade logic

ОТ АВТОРА

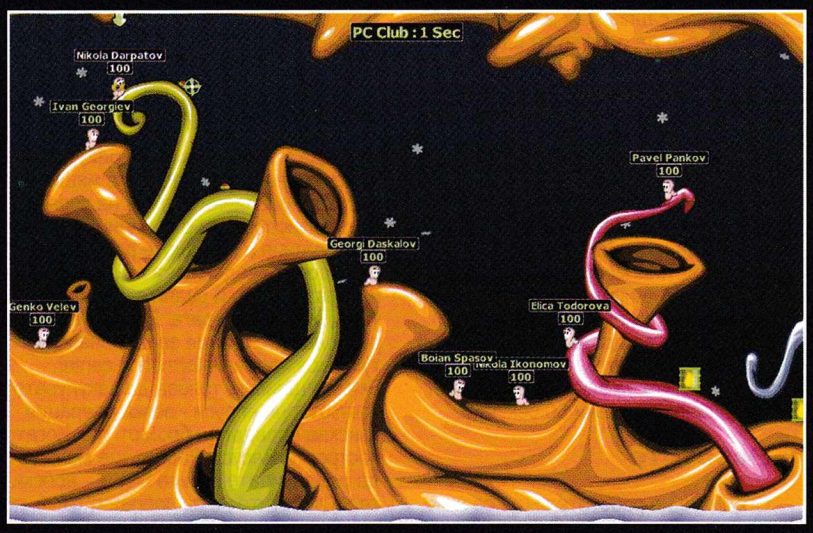
■ Умишлено не публикувам оценки на тази игра, защото ми е трудно да дам цифрово изражение на мислите си. Фенът в мен се радва на всяка нова порция Worms, която успее да докопа, докато журналистът негодува, че Team 17 продават expansion pack като нова игра. Мога да ви посъветвам само едно - вземете си World Party само ако сте заклет фен на предишните игри - като мен.

Имаше някога една култова игра, наречена Total Wormage, по-късно еволюирала в Worms. Графиката й бе грозновата, идеята - простичка, но това не попречи тя да привлече хиляди фенове от цял свят, които да я играят отново и отново и да искат още и още розов екшън. Разширението Worms Plus изобщо не бе достатъчно, затова скоро се появи и втора част на играта с подобрена графика и тонове нови оръжия - Worms 2. След година-две излезе и Worms: Armageddon, която по-думите на авторите трябваше да бъде "последната игра от този вид". Е, оказа се предпоследна.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Не е тайна, че Worms е една от любимите ми игри за всички времена. Въпреки това просто не мога искрено да похваля последното й превъплъщение - Worms World Party (WWP), тъй като то не предлага почти нищо ново. От него би се получил съвсем приличен expansion pack, но според мен решението на Team 17 да продават този продукт като чисто нова игра е подигравка с феновете и поредният опит да се изстискат последните възможни центове от всяка печеливша идея. Тъжно, но факт!

Поради липса на място няма да влизам в детайли, описвайки геймплея на Worms, вместо това ще бъда крайно лаконичен и ще преразкажа великата идея само с няколко изречения. Във всяка игра от серията Worms два или повече отбора от миловидни розови червеи воюват един срещу друг, ползвайки за целта базуки, огнестрелни оръжия, експлодиращи банани, овце, стари бабички и какво ли още не. Играта е забавна, оригинална и далеч не толкова детска, колкото изглежда на пръв поглед. За да станеш наистина добър играч на Worms, са нужни месеци практика и добро логическо мислене.



Поздрави на всички от тим PC Club.

Какво има в WWP?

Най-общо казано, тази игра не е нищо по-различно от Worms: Armageddon под нова шапка. Графиката, геймплеят, звукът и интерфейсът са почти абсолютно непроменени. Добавени са доста нови опции, но много от тях бяха достъпни като награди и в старите игри. Сред най-смислените нововъведения е играта с червеи-специалисти - всеки член на отбора има индивидуален инвентар и ползва определени класове оръжия (един е спец по гранати, друг по пушкала, трети е инженер и т.н.). Други оригинални новости са престрелката от фортове, "лепкавият" и "хлъзгавият" режим на игра, както и възможността за купуване на оръжия с определен брой кредити. Тези и десетина други нови опции освежават геймплея приятно, но за съжаление недостатъчно. Новост е възможността за кооперативна кампания (мисии, в които няколко отбора си сътрудничат), но това не е особено забавно, тъй като по идея Worms си е игра на конфронтацията. По същата причина не впечатляват новите тренировъчни мисии, изпитанията за време и Single Player кампанията - нито едно от трите не е сърцето и душата на тази игра. Има доста нови готови карти и подобрен редактор, с който сами можете да си сътворите такива. Включена е и енциклопедия, която описва всички оръжия и някои тънкости при употребата им. На края на енциклопедията са публикувани и всякакви култови шеги на Team 17, описание на термини като Светлата и Тъмната Страна (това са стилове на игра). Накратко са споменати и Бетонното Магаре, Бивола на Лъжите и Ъгловатия Дървен Жираф (това са кумири, родили се във въображението на най-върлите Worm-исти). Информацията е забавно поднесена, но може да бъде открита и на всеки приличен фенсайт, което до голяма степен обезсмисля въпросната енциклопедия.

Какво трябваше да има в WWP?

Много неща - най-напред трябваше да има камари нови оръжия. Авторите се оправдават, че досегашният арсенал е тестван и перфектно балансиран, но пропускат факта, че на играчите отдавна им е омръзнало да се пуцат с все същите стари пушкала. Крайно време е освен това авторите да реализират старите си идеи за интерактивни декори, вода, която не е само в дъното на екрана, а образува езерца и потича динамично, когато изстрел промени релефа. Някога имаше дори идея червеите да могат да ползват танкове и картечни гнезда, но в WWP няма нищо такова. Няма ги и готините анимации, които помним от Worms 2, всъщност няма никаква мултимедия, точно както в Worms: Armageddon. Играта изглежда сякаш е правена "мързеливо", за няколко седмици и авторите хич не са си понапънали мозъците, за да зарадват играчите с някоя съществено новост. Жалко! Въпреки това съм убеден, че истинските фенове няма да пропуснат WWP. Може да скърцат със зъби и да ругаят Team 17, но въпреки това няма да я пропуснат. Просто ги съветвам да се настроят като за разширение на Armageddon, а не като за нова игра. И да точат зъби за Worms 3D, за който засега се носят само слухове.

На овците не може да се разчита...

Stunt GP

На завоя ще стане меле.

След стъклото следва страшно скокче.

Безспорно най-добрият аркаден рейсър за тази година.

■ Team17 ■ stuntgp.team17.com ■ PII 233 MHz, 64 MB RAM, 8 MB 3D Video ■ Arcade Racing

Графика	9
Звук	8
Геймплей	9
Общо	9

Доскоро в света на аркадните състезания властваше царят Re-Volt. Продуктът на Team17 Stunt GP има данните, които биха му позволили да се намести на трона, но ще му стигнат ли наистина силите?

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

По-скоро съвпадение е, че новият претендент за най-добър рейсър, също както Re-Volt, ни поставя зад управленския пулт на радио-управляеми (RC) колички. С това сякаш всички прилики между двете игри се изчерпват. Stunt GP не е просто клонинг, а реално има оригинални идеи, с които да се похвали.

Не какви да е RC колички

Това е първото, което се набива на очи. Тук машинките са от онзи модерен тип, познат от рекламите по Cartoon Network. Имат специфична аеродинамична форма, могат да развиват високи скорости и да правят всякакви лупинги и каскадьорски номера. Именно тези изпълнения ще ви носят бонификации под формата на точки, които по-късно ще ви позволят да усъвършенствате количките, за да станат по-достойни опоненти. Те са разделени на четири класа, а общият им брой е 16.

Пистите са разделени на два типа

Едните са реалистични, типични примери са подземният гараж и индустриалното хале, а другите представляват изкуствено създадени лабиринти от прави отсечки, остри завои и са осеяни с т. нар. "скокчета".

Общото между тях е, че дават възможност за пълна изява на машинките ви и всички до една изглеждат невероятно красиви. Единственият недостатък е, че им липсва разнообразие. Например има една, разположена в японска градина. Тя е клонирана в няколко варианта, различаващи се само по архитектурата на пистите, а околните текстури са все едни и същи. В рекламата на Stunt GP се казва, че пистите са 24, но според мен са около шест с по няколко модификации.

Tournament, Arcade, Freestyle, Stunt Mode или Time Trial?

Тези режими на игра са абсолютно равностойни и за първи път в игра от този тип се забавлявах еднакво на всички от тях. Няма да забравя нито един от споходилите ме обрати - когато се опитах неуспешно да мина по тавана на един тунел точно преди финала, паднах, обърнах колелата, и така финиширах последен. Или пък онзи път, когато реших да си спестя зареждането на батерията в pit stop-а и така енергията ми не стигна за последната обиколка.

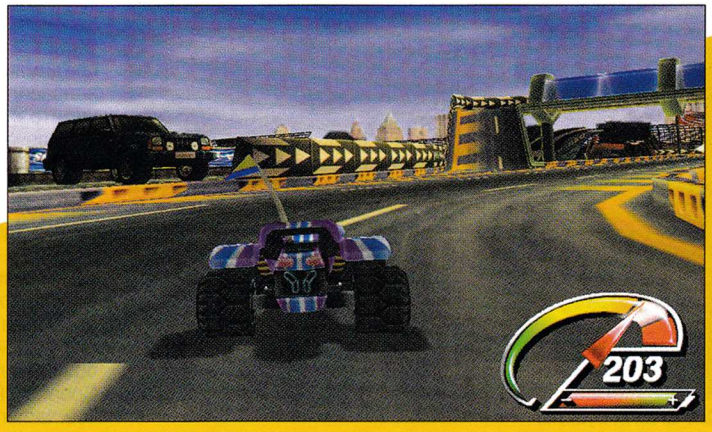
Ако ви омръзне от гонките, опитайте Stunt Mode. В него за определено време на специално пригоден за целта улей трябва да покажете каскадьорските си умения като всеки номер дава различни точки, в зависимост от сложността му.

По отношение на геймплея нямам почти никакви задръжки да кажа, че е перфектен. Е, искаше ми се да има power-ups като в Re-Volt, но Stunt GP си има достатъчно други примамливи качества, които компенсират липсата.

Графиката е на съвременно ниво - няма начин да не забележите купищата ефекти, сложната архитектура на пистите и детайлността, с която са моделирани количките. Не може да се говори за фото-реалистичност, но не съм убеден, че дизайнерите от Team17 изобщо са търсили такава. Играта просто предлага шаренийка и тя в случая изглежда повече от достатъчна.

Музиката е добре балансирана. Има и техно, и малко по-тежки парчета, но цялостното им звучене е в класически аркадни ритми. Не очаквайте саундтрак от Fluke или Garbage, такъв тук няма и това ми хареса. Носталгията към забравените времена си каза думата.

Изумително е как в Stunt GP присъстват толкова познати елементи от други игри, а крайният резултат е оригинален. Изглежда всичко опира до прецизен тестинг и добре свършена работа.

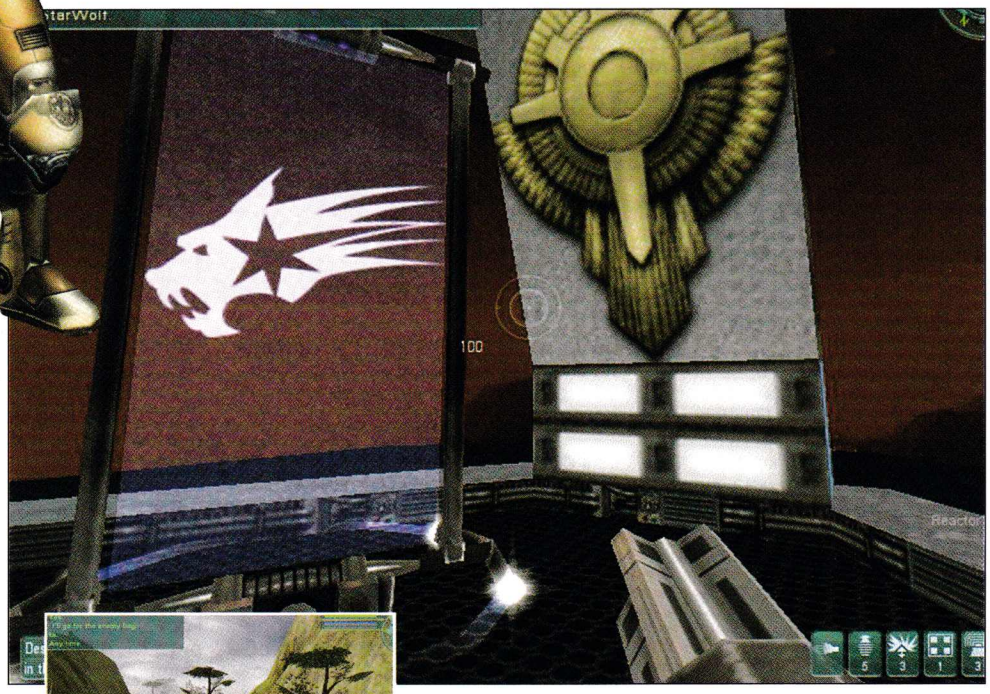


Това отпред е Pit Stop-ът.

TRIBES 2

Новият еталон за мрежов екшън

■ Dynamix ■ www.tribes2.com ■ P2 500, 128 RAM, DirectX 8, OpenGL 3D Video ■ First Person Shooter



Вражеската база е превзета!

Графика	7
Звук	8
Геймплей	9
Общо	9

Дъжд вали, дъжд вали, кланът Storm ще победи

Сега си ми на мушката!

Какво ще кажете за солидна порция реализъм от типа на Counter-Strike, гарнирана с малко Quake и предлагаща дори стратегически елементи от калибъра на StarCraft? Ако ви звучи примамливо, вижте Tribes 2.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Когато преди години Dynamix пуснаха първия Tribes, те успяха за отрицателно време да завладеят сърцата на американските геймъри. В Европа и България обаче играта остана почти незабелязана, защото беше насочена предимно към игра през Интернет, а тя, както си знаем, е патент предимно на американците. Това е направило впечатление и на разработчиците и в дългоочакваната втора част вече е помислено и за геймърите, които не разполагат със супербърза връзка към Интернет и нямат ping под 100 милисекунди.

Така Tribes 2 ще изненада приятно всички. В играта е включена една солова миникампания, която трябва да въведе новаците в принципите на игра. Преди да отминете с пренебрежение тази част от играта, искам да ви обърна внимание, че вашите умения на Counter-Strike, Quake и Unreal Tournament ще ви бъдат от полза, но ограничено! Tribes 2 действително е first person shooter, но няма почти нищо общо с популярните образци в жанра. Така че си минете соловата кампания, защото иначе после има дълго да се чудите защо непрекъснато ви размазват. Като свършите с тази част, имате възможност да играете вече истинските мисии. Това става по три начина - през Интернет, в локална мрежа или пък с ботове. Очевидно по чисто технически причини играта online продължава да е достъпна само за малцина у нас, така че ще се спра най-вече на локалната мрежа и ботовете. Първото, което прави впечатление, е, че нивата са огромни. За да си представите за какво става дума, трябва задължително да забравите за всичко, което сте виждали до момента. Честичко ще ви се налага да изминете по десет и повече километъра преди да видите жив противник. Преди да започнете да се чудите дали въобще има смисъл да си губите времето в лутане искам да поясня, че пак за разлика от другите подобни заглавия в Tribes 2 вие не сте само пехотинци.

На разположение имате танкове и самолети!

С тяхна помощ преодоляването на

големите отсечки става сравнително бързо и динамиката на играта не отива на кино. Освен това не сте сами. Никак даже :-) Във всеки мач могат да участват до 60 души. Това количество предопределя и размера на нивата. Те са, меко казано, огромни. Всички карти са открити и предлагат почти неограничени терени за патаклама. Действието се развива на повърхността на най-различни планети като авторите са измислили дори нещо като сюжет, вързан с легендарната поредица StarSiege, в който участва и вашият клан. Идеята е да завоювате максимален брой планети естествено за сметка на вашите опоненти. Самите битки са нещо невиждано до момента. Войната се развива по въздух и земя, като вицът в цялата работа е, че без подкрепата на вашите съотборниците няма да направите абсолютно нищо. За да използвате бомбардировач примерно, ви трябват трима души - пилот, картечар и бомбардир. Всички те се качват в самолета и тръгват в атака. Ако са сами обаче, вероятно бързо ще бъдат свалени и убити. Така че е необходима подкрепа и по земята. Тя може да бъде или пехотна, или моторизирана. Наземните превозни средства побират между 1 и 7 войника, като при тях също всеки се занимава с някаква специфична дейност. Вероятно вече ви е ясно, че

Мри, гад нечестива!

Този BioDerm явно не харесва нашия отряд.

С бързия Shrike петте километъра до вражеската база не са проблем.

координацията между отделните части е от жизнено значение

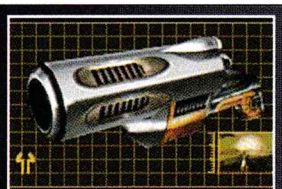
Без нея можете да забравите за всякакви по-сериозни резултати, защото вашите противници също се стараят да действат координирано, за да отблъснат атаките. Към това добавете, че пехотинците биват три вида и всеки от тях може да борави само с определени оръжия. При стартирането на играта си създавате герой и определяте и дали той ще бъде лека пехота или по-скоро подвижен минитанк, който е по-бавничък, но пък може да носи ракетомети. Естествено е важно да намерите правилния баланс във вашата армия. Глупаво би било да имате на разположение само от един вид пехота, защото тогава ще бъдете твърде уязвими. Стратегическото мислене в такива моменти е просто задължително, а също така и доброто разпределение на задачите между членовете на екипа.

Като се справите с всичко това, започва най-великата отборна игра, която сте виждали някога. Без никакво преувеличение мога да твърдя, че Tribes 2 е най-близо до реалността от всичко съществуващо. Въпреки че се биете на далечни планети с доста разнообразни релефи и климати, правите точно това, което би се очаквало от истински войни в същата ситуация. На всяка карта вашият клан си има определени задачи, които трябва да бъдат изпълнени на всяка цена. А те са доста разнообразни. Tribes 2 реално не предлага кой знае колко революционни видове игра, но и измислянето на топлата вода е излишно като се има предвид, че вече има доста други превъзходни мрежови екшъни. За сметка на това дори нещо класическо като Capture the Flag придобива съвсем други измерения, когато имате на разположение авиация, танкове и многобройна пехота, с които трябва да нахлуете в добре укрепена вражеска база :-) Чувството по време на битките е съвсем различно от Quake III или пък Unreal Tournament още повече, че войниците си имат своите особености. Така например муициите далеч не са ограничени и трябва да внимавате за всеки изстрел, защото иначе лесно можете да се окажете

по бели гащи на вражеска територия

Действително има и оръжия с безкрайни муниции, но те пък от своя страна смучат вашите енергийни резерви и ви оставят без броня, а се увлечете в стрелбата. Друга особеност е ограничението в броя на оръжията, които можете да носите. По

ОРЪЖИЯ



Blaster - Най-елементарното оръжие. Неограничени муниции. Черпи енергия от вашия енергиен резерв.

Chain Gun - Ефективна за близък бой картечница.

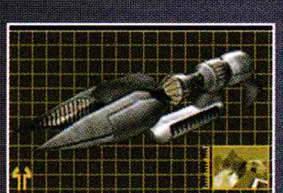
Plasma Gun - Енергийно оръжие, което е ефективно при близък бой и на средни разстояния.

Laser Rifle - Спайнеристка пушка! Черпи енергия от вашия енергиен резерв.

Spinfusor - Енергийно оръжие. Изстреляният енергиен диск се взривява при контакт с мишената.

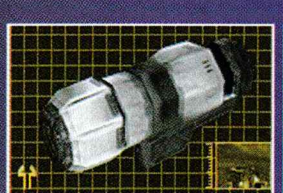
Grenade Launcher - Стандартен гранатомет.

Missile Laucher - Мобилна ракетна установка.



Shock Lance - Оръжие за близък бой. Ефективно само при директен контакт с противника. Използва се най-вече в комбинация с Cloacking Pack.

Electron Flux Gun - Енергийно оръжие, което поразява най-вече енергийните резерви на противника.



Mortar - Изключително мощен гранатомет.

Targeting Laser - Насочващ лазер. С негова помощ можете да помогнете на вашите партньори да се прицелят точно в дадена мишена на голямо разстояние.

ВИДОВЕ ИГРА

Training – Солова кампания. Минете я задължително, за да се запознаете с управлението на превозните средства и другите особености на геймплея.

Rabbit – Вариант на Capture the Flag с едно знаме. Играчът, който вземе знамето, се превръща в "заек", а останалите започват да го преследват. Целта на "заека" е да оцелее максимално дълго време.

Capture and Hold – Това е познатият ни Domination от Unreal Tournament.

Capture the Flag – Ако сте играли някога мрежови екшъни, едва ли ви е необходимо пояснение :-)

Siege – Tribes 2 версия на популярния от UT Assault.

Deathmatch – Всеки срещу всеки. В Tribes 2 могат да участват над 60 души!

Bounty – Подобно на Deathmatch, но имате право да убивате само един от противниците! Ако убиете някого, който не е ваша "плячка" получавате наказание.

Flag Hunters – Идеята е да съберете знамената на убити противници и да ги занесете на специално място на картата.

Бягай, зайо, бягай

Уцелиха ни! След малко бомбардировачът ни ще се разбие.

всяко време, разбира се, можете да вземате оръжия от убити врагове или приятели (стига вашият клас да го позволява), но в инвентара ви има ограничено количество празно място. Казано с други думи, в повечето случаи ще трябва да се лишите от едно пушкало, за да вземете друго. Особено внимание заслужава и свободата на движение, която имате. И това не важи само за самолетите, а и за пехотинците. Всеки от вас има на разположение Jetpack, който дава възможност за определен период от време (зависи от енергийния ви резерв) да летите като птички из небесата и да сеете разрушение отгоре. С помощта на Jetpack-а не е проблем да прескочите някоя пропаст или пък просто да прелетите над висок връх. Трябва само да имате предвид, че вашите врагове могат да правят същото и да не се чудите, когато някой ви стреля отгоре :-)

След всичко казано дотук, мисля не е необходимо да обяснявам какво се изисква като изкуствен интелект от ботовете в такава игра. Честно казано, Dynamix са се справили завидно добре и ботовете действително вършат някаква работа, въпреки че по никакъв начин не могат да се сравняват с истински хора, но това е проблем на повечето екшъни. Поне за тренировка преди истинските битки обаче ще можете да ги ползвате без никакви проблеми, а при по-екшън ориентираните видове игра като Rabbit и Deathmatch ботовете дори могат да ви бъдат достойни опоненти. Истинското парти, разбира се, е като се събере голяма група в някои клуб с поне 30-40 компютъра. Тогава ще можете буквално да играете first person версия на стратегия в реално време. За съжаление Tribes 2 става истински купон чак когато в играта се включат поне 15-20 души, което в Интернет не е проблем, но в част от геймзалите е рядко осъществимо :-(

Поредната мелодраматична смърт :-)

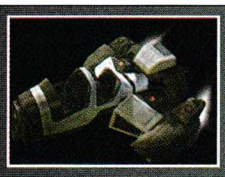
След толкова много хвалебствия е редно да кажа и за слабостите на новата творба на Dynamix. Те са най-вече в областта на системните изисквания. Посоченият от производителя минимум може да предизвика само лека насмешка, защото, ако имате, да кажем, 30 бота и сте включили играта на среден детайл, задължително ще ви трябва поне P3 600, 128 RAM и добра видеокарта, за да не започнете да гледате по кадър в минута. Самата графика така или иначе не блести особено, но това е разбираемо предвид размера на нивата, броят на участниците и необходимостта всичко това да върви на съществуващи в реалния свят компютри, а не на някаква футуристична техника.

Като цяло Tribes 2 е много близко до перфектната мрежова игра. В нея ще видите десетки уникални неща, които не се срещат в нито един от конкурентните продукти, а необходимостта от тактическо мислене гарантира, че целият междузвезден екшън няма да ви писне бързо. Помислено е дори за дребни на пръв поглед неща като показването на остатъчния живот на противника, така че да не се чудите колко още ракети му трябват, за да се пресели във вечните ловни полета. Ако си падате по first person shooter-и и нямате нищо против да използвате от време на време мозъчните си клетки по предназначение, тази игра почти сигурно ще ви грабне от първата минута и няма да ви остави в продължение на месеци.

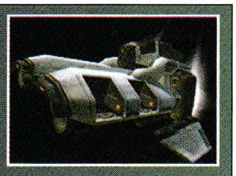
ПРЕВОЗНИ СРЕДСТВА

Въздушни:

Shrike Fighter - Лек едноместен изтребител, който е особено ефективен срещу въздушни атаки.



Thundersword Bomber - Триместен бомбардировач. Особено подходящ за атака на противниковата база. Сравнително бавен, но носи 40 бомби на борда.



Havoc Heavy Transport - Идеалното средство за десант :-) Може да побере четирима пехотчици и двама пилоти.

Наземни:

Wildcat Grav Cycle - Изключително бърз спийдър с лека броня. Идеален, ако трябва да избягате бързо.

Beowulf Assault Vehicle - Мощен двуместен танк, екипиран с плазмено оръдие или гранатомет.

Jeriho Mobile Point Base - Напълно невъоръжена мобилна база, която има собствена станция за презареждане на пехотата с муниции и ремонт.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
1	2	0	0

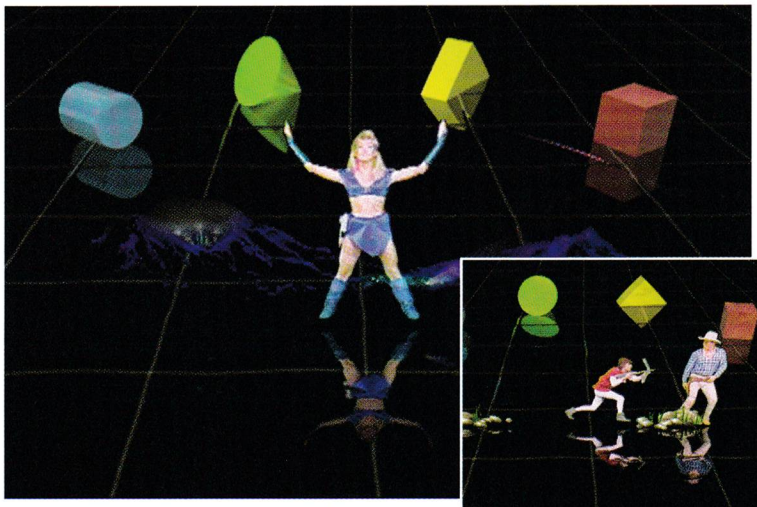
HOLOGRAM™ Time Traveler™

или как изглежда перфектната антиигра

Digital Leisure ■ www.digitalleisure.com ■ P200, 32RAM, 2MB Video

ОТ АВТОРА

■ Като геймплей Hologram на практика дублира класиките Dragon's Lair, Space Ace и Brain Dead 13. Те са също толкова неинтерактивни, но в голяма степен компенсират липсата на игра с адски забавни анимационни филмчета. В случая това, което гледате на екрана, са некадърни артисти в комбинация с кошмарен геймплей. Повече коментари са просто излишни.



Това е митичната принцеса, за която трябва да спасите.

Каква ли е правилната комбинация от клавиши?

След като само преди месец гледахме с недоумение Waterslide Island в редакцията решихме, че вече сме видели най-малоумната игра на всички времена. Е, оказа се, че не сме били прави.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

При това Hologram - Time Traveler звучи многообещаващо. Според рекламата трябва да влезете в ролята на Marshall Gram и да спасите красивата галактическа принцеса Kyi-La от лапите на зловещия учен Vulcor. За целта трябва да пътувате през времето и да посетите седем различни епохи. След като решите задачите във всяка от тях, се изправяте срещу самата супергадина в тежка финална битка. В най-нагъл дух от Digital Leisure твърдят, че всичко това било суперинтерактивно и в пълно 3D. И така пристъпих смело към играта. Ентусиазмът ми беше на високо ниво, още повече, че в същия този пропаганден текст на издателя се говори, че Time Traveler е домашна версия на легендарен аркаден автомат на SEGA от началото на 90-те години, който бил уникален с това, че предлагал на геймърите истински холограми.

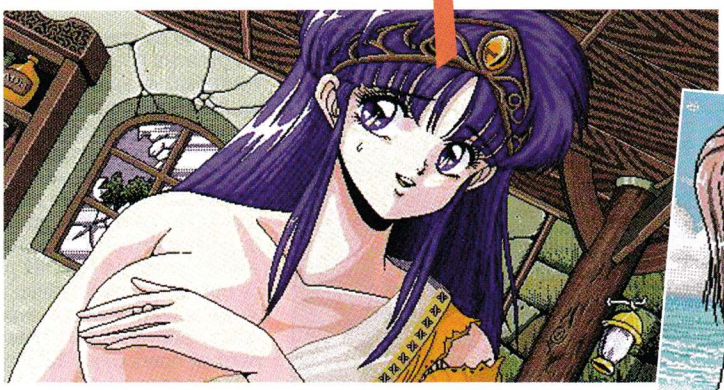
Както обаче често се случва в живота, не всичко е такова, каквото би му се искало на човек :-(Пускам си значи Hologram и чакам обещаните холограми, тотална интерактивност и какво ли още не. Само че на екрана взема че се появява нещо съвсем друго. По-точно едно малко прозорче в 320x200 и в него ни вест, ни кост от холограми или 3D. Следваща изненада - прозорчето не може да се превключи на пълен екран. Може само да се разтегли до размерите на desktop-а, но цената на това уголемяване е страховитата визия на гигантски пиксели и тоталното претоварване на моя скромен Pentium 3. И това преживях - все пак спасяването на красиви принцеси е благородна мисия, която изисква жертви.

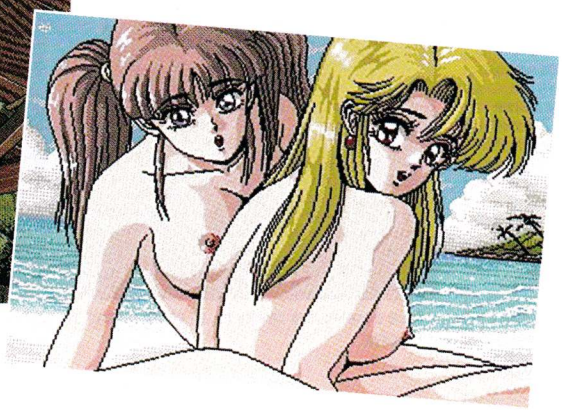
Пускам си обучаващата мисия, за да видя как по-точно става саморазправата с Vulcor и пак изненади. Първата е, че героят Marshall Gram в действителност е странен грозноват тип с коремче. Лошо няма, ама все пак нали уж щях да бъда някакъв герой и евентуално да покорявам женски сърца? С трепет се опитвам да убия някакъв тип в Tutorial-а. Да, ама нещо не става. В книжката пишеше нещо, че съм щял да мога да управлявам Marshall Gram с пет клавиша - по един за четирите посоки и един за стрелба. Пробвам клавишите и умирам. Пробвам ги пак и пак ме убиват. В този драматичен момент приятен женски глас ме светва, че клавиши действително имам, ама не мога да ги ползвам, когато аз си реша. Такива глезотии като да стрелям по всяко време или да се движа както аз си искам не се предвиждали. Трябвало да отгатна правилното движение или комбинация от такива за всяка сцена, защото във всеки един момент играта щяла да реагира по някакъв начин само ако натисна правилния клавиш. Супер! Гениално! Значи и врачка ще трябва да ставам и да гадая какво се очаква да направя на дадено място. В името на тази митична принцеса все пак решавам да се пробвам. Човек какво ли не прави, за да впечатли някоя атрактивна представителка на нежния пол. След като се преборих с Tutorial-а, минах към първата зона на времето, която според упътването трябва да бъде в Дивия Запад. И пак изненада :-(Единственото, което напомняше на уестърн в гледката на екрана, бяха разни нескопосани имитации на индианци и каубои, които като че ли бяха избягали от аматьорски уестърн, сниман с бюджет от 50 долара. Ни следа от някакви декори. След грубо казано 15 неуспешни опита да налучкам правилния бутон в правилния момент успях да убия нещо, което приличаше на индианец... и минах на следващата сцена, където ме чакаше горе-долу същото упражнение само дето некадърните артисти, които трябва да изобразяват гадове, бяха други. Вероятно вече сте се сетили, че в цялата игра 3D така и няма, а още по-лошото е, че няма и никаква интерактивност. Общо има над 50 сцени, които се различават основно по 2 неща - действащите лица във филмчетата са различни и предвидените от мозъците от Digital Leisure движения също. Така например, за да за убиете един рицар с брадва в средновековието, трябва да направите следното: ляво, дясно, ляво, стрелба, стрелба, стрелба. Звучи като правенето на Fatality в Mortal Kombat и е почти толкова трудно за откриване без някой да ви каже как става. Фината разлика е, че Mortal Kombat доставя удоволствие, докато тази жалка изцепка на Digital Leisure може и да е предизвиквала фурор преди 10 години със своите холограми, но днес изглежда като нагла гавра с геймърите, още повече че същите тези холограми ги е хванала пълната липса.

Knights of Xentar

Японско аниме за всички

■ Megatech ■ www.megatech.com ■ 386 SX, 4 MB RAM ■ RPG





Напоследък доста често в електронната си поща намирам послания от рода – "откъде мога да си намеря японска анимация?" Те особено зачестиха след статията за Battle of Yustrass в миналия брой на PC Club. Няма как да дам универсална рецепта на всички откъде могат да си намерят хубави картинки, но поне мога да ви напиша няколко реда за една старичка, но доста забавна игра.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Може да е трудно за вярване, но главният източник на игри с японска анимация е... Япония. Плюс, разбира се, още няколко производители от Китай и Южна Корея. Най-големи фенове на картинките са североамериканците, а от европейците май във Франция също са се събрали доста почитатели. Японското аниме не е само за деца – много от рисунките имат съвсем еротична насоченост и дори са се обособили два отделни жанра – hentai за цветно еротично аниме и manga – за черно-бели рисунки. Характерното за игрите с еротично аниме е, че често са доста глуповати, скучни и досадни – но при тях никой не иска и истинска игра, главното за всеки играч е да успее да открие колкото се може повече от забавните картинки.

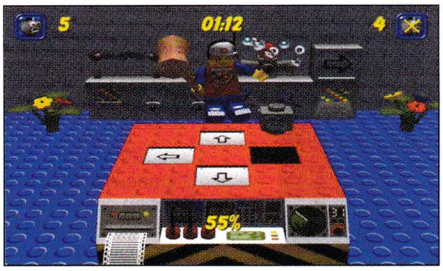
В Щатите има няколко компании, които се занимават с превеждането на някои от по-добрите игри и преиздаването им за местния пазар. Такава компания е и Megatech, а издадената от нея Knights of Xentar всъщност е преведената на английски корейска (поне си мисля, че е корейска) игра Dragon Knights 3. Това е типично "японско" RPG, което е далеч от сложността на Baldur's Gate и с доста постна за съвременните изисквания графика (но достатъчно прилична за далечната 1994 година). За разлика от повечето игри с еротично аниме, Knights of Xentar има сериозен сюжет и добър геймлей и ако човек се абстрахира от допотопната графика, може с кеф да го превърти дори и сега. Освен това в играта има и много и забавен хумор и идиотски лафове – стига да свикнете с използвания готически шрифт. Ще ви трябват поне 2-3 дни докато успеете да го превъртите и то ако играете по няколко часа на ден – повече, отколкото ще ви е необходимо за цял куп съвременни игри.

И сега най-интересното – картинки! Играта е създадена в два варианта – цензурирана (подходяща за малолетни) и нецензурирана. За мое огромно съжаление (и за ваше – сигурен съм) не разполагах с картинки от цензурираната версия и затова бях принуден да подготвя нещичко от версията за възрастни. Затова – ако нямате още 18 години, ви е СТРОГО ЗАБРАНЕНО да поглеждате към картинките! Да не се оплачете после, че не сте били предупредени :-) Самите картинки са вплетени в сюжета и илюстрират главните или някои от страничните куестове и са много сериозен стимул човек да си завре носа, т.е. очите във всяко възможно ъгълче. Освен това пак ще попаднете на много и забавен хумор, както и на прекрасно илюстрирани варианти на класически приказки като "Снежанка и Седемте Джуджета" и "Вълкът и Червената Шапчица"... разбира се, в леко "деформиран" (но много интересен) вариант.

Единственото, за което можем да съжаляваме, е, че поради неизвестни причини явно не можем да очакваме на английски език да се появят и другите три части от поредицата Dragon Knights... Но пък дори да си ги намерите и само на корейски, със сигурност ще бъдат доста интересни за изиграване.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	9	9

LEGO Island 2 The Brickster's Revenge



Спасителна мисия в невероятния свят на LEGO

■ LEGO Media ■ www.lego.com ■ P3-600, 128MB, 3D, DX8 ■ Kid's Adventure

След като първоначално се изявяваше скромно на PC-пазара с логически и образователни игри, аркадни ралита и конструктори, гигантът на детската индустрия LEGO се хвърли и в по-сериозния приключенски жанр. LI2 е вече втората игра, чието действие се развива на острова Lego.

Елица Тодорова
e_todorova@pcclub-bg.com

Главният герой се казва Pepper Roni и както се досещате от името му, се занимава с доставка на пици за островните жители. Завръзката е следната – бандитът, спипан и затворен в предварителния арест в предишната част, изфирясва на свобода, възползвайки се от наивността на нашия герой, който не подозира за способността на престъпния елемент да бълва огън след като хапне малко подлютена с пипер пица... Трябва да се спуснете по следите на негодника и да поправяте всичко това, което е успял да развали по пътя си. Имате доста работа – той е разкъсал страниците на книгата с магическото име Constructopedia, без която всеки конструктор загива. Всички сгради на острова се разпадат на съставните си части и населението ви изпраща на спасителна мисия да събирате по света разпилените страници на строителната книжка.

Основната разлика спрямо първата част тук е камерата. Тя вече е от трето лице (вместо предишния изглед от първо), сама променя ъгъла си и на всичкото отгоре го прави доста успешно – на практика няма проблеми с ориентацията.

Играта е много забавна

Освен многобройните елементарни куестове от типа "намери това – донеси онова", ще откриете още много разнообразни развлечения – добрите стари игри за проверка на реакциите, всякакви стрелялки и простички ралита. Всички те се повтарят от време на време, но всяка е направена по такъв начин, че няма да си кажете с досада "Това не го ли минах вече".

Има и риболовен симулатор, гмурване, рицарски турнир, египетски пъзели, ще летите със самолет и вертолет... Няма шанс да задремете от скука – подопечното ви човече посещава различни кътчета на земното кълбо – древна Англия, Египет... и още много други, без да броим самия остров Лего.

Радост за сетивата

Флората и фауната изглеждат чудесно, изобщо графиката е адски свежа. Динамичното осветление, добре направените текстури, рядко красивата, макар и плоска вода, старателно изпипаните облаци... За звуците също може да се каже само добро, макар да не ме стъписаха с оригиналност.

Рядко се пръкват толкова качествени детски игри, а с това заглавие LEGO надминаха себе си и оставиха конкурентите си на светлинни години назад.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
3	3	2	3

Garfield's Mad ABOUT CATS

■ Encore Software ■ P233, 32 MB
■ Arcade compilation

Ето че и тлъстичкият рижав Гарфийлд протегна хищни лапки, за да си изпроси признание в PC-игрите. Ама не му се полага. Изчезвай, нахален котако!

Елица Тодорова
e_todorova@pcclub-bg.com

Видяхте ли оценките? Преди да запрелиствате нататък, прочетете предупреждението към феновете на котарака – а то е да заобикалят тази игра отдалеко, ако не искат тя да омърси нежните им чувства към рисуваната твар и към живите й роднини.

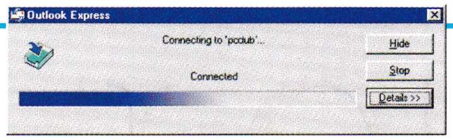
И в реализацията на това заглавие старата телевизионната слава играе само неблагодарната роля на консервената кутия, вързана на котешка опашка - дрънчи, дразни и отвращава.

Играта представлява следното - внезапно оглупелият Гарфийлд решава да пренебрегне зловещата поука от романа на Мери Шели за д-р Франкенщайн и да се захване с производство на себеподобни от различни техни телесни части под творческия псевдоним Франкенкет. В бездарно скалъпена енциклопедия играчът открива по една снимка на разни представители на семейство Котки и по три реда максимално безполезна информация за тях. Избира "подходяща" котешка телесна част и се захваща да играе на умопомрачително тъпи пъзели и аркадки, за да я заслужи. На практика на децата не се предлага нищо освен недодялана подборка от най-долнопробни аркадни игрици. Сблъсъкът с тази концепция за игра и приятно прекарване на времето е непосилен за възрастен, а у децата предизвиква убийствено презрение. Жалко.

Дано се завърнеш достойно на PC-сцената следващия път, Гарфийлде! Нищо лично...

ОТ АВТОРА

■ Това творение според авторите е предназначено за деца между 6 и 10 години, но всъщност е напълно безинтересно и не става за тях, нито дори за по-малките.



pcclub@pcclub-bg.com

Приятелски препоръки

From: killer888bg@yahoo.com

Здравейте, PC CLUB,

Радвам се, че на пазара има списание, което заслужава да се купи, но имам и няколко съвета:

1. Вече не е нужно да си слагате вашите снимки в списанието. Сигурен съм, че вече всеки знае кой от вас как изглежда.

2. Ако може, при системните изисквания на играта да пишете на колко диска е тя. Някои хора купуват дисковете на бройка :).

3. Любимата ми рубрика е Recycle bin. Правете я по-забавна. Много обичам да се смея на бозите на някои некадърни програмисти.

4. Пуснете някой голям плакат.

Това е всичко и чао ви

PS: Продължавайте да пускате карти за най-добрия 3D shooter-Unreal.

Валентин Балинов

Здравей, Валентине!

Получаваме прекалено много похвали, а писмата, които дават идеи и предложения, като цяло са твърде малко. Точно затова твоето писмо е ценно за нас.

1. Ако си забелязал - още от брой 7 намалихме общия брой на снимките точно по тази причина. Е, физиономиите ни ще се появяват чат-пат - примерно в каретата с алтернативно мнение, но вече няма да ви се усмихваме от всяка страница. В близко бъдеще ще има още дребни промени по дизайна.

2. Тъжно, но си прав - засега за нашенските геймъри броят на дисковете е от първостепенно значение. Твоето предложение е прието и ще бъде въведено от следващия брой.

3. Ще продължаваме в същия дух - тази рубрика е създадена точно за това - да се смеем заедно на некадърните програмисти и дизайнери и да ви предупреждаваме кои игри да не си купувате в никакъв случай.

4. Тържествено обещаваме - от този брой нататък големи плакати ще има редовно.

PS: Ще пускаме карти и модове, при това не само за Unreal.

Форум

From: vipa@abv.bg

Здравейте, PC Club. Искам да ви попитам дали ще направите форум на сайта си? Ще бъде хубаво да си пишем с другите фенове.

Павел Коларов

Ако не ни е минала котка път, би трябвало в момента, в който четете този брой, вече да имаме чисто нов сайт с форум и други екстри. Бегом към www.pcclub-bg.com!

Вашето списание е супер много яко

From: mario_pan_bg@yahoo.com

От толкова време чакам да се появи хубаво (европейско) списание на българския пазар,а не да чета нашенски селски издънки (каквито има доста в България). Още от първия път, когато видях PC CLUB, разбрах, че то ще е върхът. Честно казано, не очаквах скоро да се появи списание на нивото на PC CLUB у нас. Има още какво да се подобри в него. Например част от игрите, за които пишете са супер яки, но има и доста, които не са за списание на вашето ниво (например Hired Team, Times of Conflict, Airline Tycoon, Crimson Skies и др.). Може и да вкарате повече хумор в статиите, защото на човек му писва от сивото и сериозно ежедневие и търси начин да се забавлява. НО списанието е още ново и се надявам, че ще го изпипате занапред.

Много ми харесаха PC CLUB wallpapers. Рубриката Format C е просто невероятна, както и авторът й. Боян Спасов пише просто невероятно. Просто той е най-добрият не само в PC CLUB, а в България. И Никола Дърпатов пише много добре. Мисля, че добрите страни на списанието ви са ДОСТА ПОВЕЧЕ от лошите. Въобще списанието ви е ВЪРХЪТ.

Чао от мен Марио Иванов

Изчервен съм и оставям думите ти почти без коментар. Моето его очаква още такива комплименти - защо не най-добрият на Балканския Полуостров или, да речем, в Слънчевата система. Дано и някой от шефовете прочете това, та да му увеличи заплатата тройно...

На писмата отговори:
Боян Спасов

Клубове, които ползват Headoff Direct

Headoff Gaming Club	
PC Mania Club	Hangar 18
fun.club	Spider Net
Cyber Zone	ElmetNet
Axel	Маската Z
Allien's club	The X-Files
Gigs Clan	Inferno
Катания 99	Южен кръст

VIRTUA COP

В тази сравнително стара игра от '97 г. вие се впускате в ролята на ченге, което трябва да трепе гангстерски изроди. Не може да се командва пътят, по който върви ченгето, но най-веселото е, че може да се стреля.

Коста
thekotze@dir.bg

Играта е занимателна още от самото начало. Но понеже първоначално е била за игрален автомат, истинската тръпка се усеща точно на автомата. Повечето геймъри нямат монитор по-голям от 17 инча или пък пистолет за компютър. Но все пак и за PC играта си е готина.

Това, което прави впечатление, е, че НЯМА КРЪВ! Това е доста лоша постъпка на SEGA, понеже е изключително нереалистично, а пък доста геймъри обожават кървавите игри.

Друг нереалистичен момент е, че в една кола могат да се скрият поне 10 човека, а зад една колона 7-8, а да не говорим, че в един вагон на влак могат да се вмъкнат трийсетина души.

Но играта няма само кусури. Има доста забавни моменти. Например, когато много ви е яд на някой разбойник, можете да го оставите без деца (сещате се какво имам предвид) и той се превива от болка преди да умре, т.е. да се изпари.

Можете да си изберете в началото едно от три нива, които са в различни части на града. Първото е много лесно, но другите две доста ще ви поизпотят. Различни и интересни местата, където ще бъдете - в банка, влак, кораб, ще пътувате в кола и ще има автомобилно преследване и съществуват още куп интересни места.

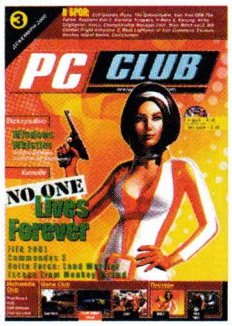
Обаче босовете в края на нивата са много лесни. Гадовете, които се срещат по нивата, са по-трудни отколкото босовете. Това е малко смешно, но пък улеснява играта.

Най-готиното е, че когато играта се превърти и на двете трудности - Normal и Hard, в Mode settings се появява менюто Cheat, позволяващо ви да си смените оръжието с някое друго, което сте гепили в играта и тази смяна на оръжие можете да си я правите, когато пожелаете.

Колекция

Всеки от предишните броеве на списание "PC Club" можете да закупите директно от редакцията, в геймклубовете "Матрицата", "Инферно", "Маската Z", "Микрофон и Мишка", както и на масите на площад "Славейков", От редакцията можете да закупите от пакет с 5 от досегашните броеве по ваш избор с диск на специалната цена от 15 лв. за всичките 5 броя.

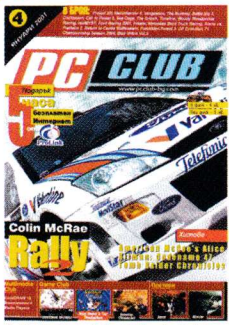
Брой 3



No One Lives Forever, Escape From Monkey Island, FIFA 2001, Resident Evil 3, Delta Force: Land Warrior, Evil Islands, Starship Troopers, MS Combat Flight Simulator 2, Blair Witch vol.2, Star Trek DSN: The Fallen, Vyruz, V-Rally 2, Sacrifice, Championship Manager 2001, Commandos 2, Windows Whistler, Photoshop 6.

На диска: Unreal Fortress, Battle Isle 4, FIFA2001, MoHo, Pacific Warriors, Settlers 4 Smack a Thief!, Severance, Swedish Touring Cars 2, Zeus, ULead Photoexplorer

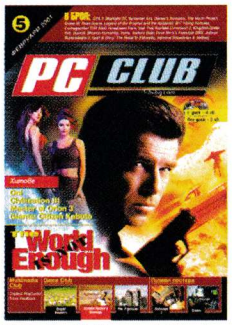
Брой 4



Colin McRae Rally 2, Tomb Raider Chronicles, Alice, F1 Championship Season 2000, Hitman: Codename 47, Insane, Call to Power 2, Aliens vs. Predator 2, Gunman Chronicles, Sea Dogs, Mechwarrior 4, Battle Isle 4, GP Evolution, Jagged Alliance 2: Unfinished Business, realMYST, Corel Draw 10, Dreamweaver 4

На диска: American McGee's Alice, Project IGI, Insane, Nascar 4, Starlines Inc, Quake III: Team Arena, Sacrifice: The Shooter, Mercedes Benz Truck Racing, Netscape 6 Final, WinAMP 2.7

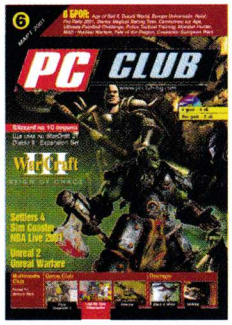
Брой 5



Civilization III, Master of Orion 3, GTA 3, Midnight GT, Giants, Новите екшъни на Electronic Arts, The Patrician 2, Screamer 4x4, Quake III: Team Arena, Stupid Invaders, B17 Flying Fortress, Oni, Star Trek Starfleet Command 2, Gunlok, Dave Mirra's Freestyle BMX, Gold & Glory: The Road To Eldorado, Disney's Dinosaur, Aladdin in Nasira's Revenge- 47

На диска: Quake III: Ailiance 2, Internet Explorer 5.5, Oni, Fallout Tactics, UT Maps, Doom 3D Accelerated, Three Kingdoms, Jetboat Superchamps 2

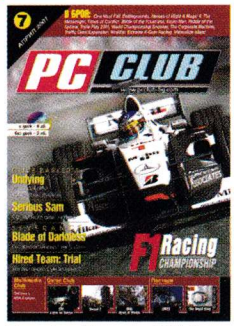
Брой 6



Blizzard на 10 години, NBA Live 2001, Settlers 4, Cossacks: European Wars, Sim Coaster, Pizza Connection 2, Age of Sail 2, Europa Universalis, Carnivores: Ice Age, Pro Rally 2001, Ducati World, Unreal 2, Unreal Warfare, America, Heist, Fate of the Dragon, Monster Hunter, MAD - Nuclear Warfare, Ultimate Paintball Challenge

На диска: Global DivX Player, Warcraft 3 Movies, Stunt GP, MAD, Giants, Flash 5, Dreamweaver 4, Direct X 8a, Duke Nukem 3D MOD за Quake 3

Брой 7



Blizzard на 10 години, NBA Live 2001, Settlers 4, Cossacks: European Wars, Sim Coaster, Pizza Connection 2, Age of Sail 2, Europa Universalis, Carnivores: Ice Age, Pro Rally 2001, Ducati World, Unreal 2, Unreal Warfare, America, Heist, Fate of the Dragon, Monster Hunter, MAD - Nuclear Warfare, Ultimate Paintball Challenge

На диска: Global DivX Player, Warcraft 3 Movies, Stunt GP, MAD, Giants, Flash 5, Dreamweaver 4, Direct X 8a, Duke Nukem 3D MOD за Quake 3

Charts

Глобална класация на

Millidan
www.global100.com

1. Baldur's Gate II: Shadows of Amn (1)
2. Diablo II (2)
3. Planescape: Torment (3)
4. Icewind Dale (4)
5. Heroes of Might and Magic 3 (6)
6. Deus Ex (5)
7. The Longest Journey (-)
8. Unreal Tournament (7)
9. Alpha Centauri/Alien Crossfire (9)
10. Civilization II: Test of Time (10)

Седмична класация на

PC Data
www.pcdata.com

по продажби (САЩ и Канада)

1. The Sims (1)
2. The Sims/Livin' Large (2)
3. MP Roller Coaster Tycoon (4)
4. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel (-)
5. NASCAR Racing 4 (3)
6. Diablo II (5)
7. AOE II: Age of Kings (8)
8. Hoyle Casino 2001 (7)
9. Serious Sam (-)
10. Command&Conquer: Red Alert II (9)

Класация на

Gamespot
www.gamespot.co.uk

(Англия)

1. Cossacks: European Wars (-)
2. Championsip Manager: 2000/01 (3)
3. Who Wants To Be A Millionare? (1)
4. Settlers 4 (-)
5. The Sims (4)
6. The Sims/Livin' it up (Livin' Large) (5)
7. Colin McRae Rally 2.0 (10)
8. Hostile Waters (-)
9. Delta Force: Land Warrior (6)

Charts

Очакваме вашите критики и предложения за тази рубрика.

PC Club
представя

Спечелилите от съвместната игра на PC Club и "Пулсар".

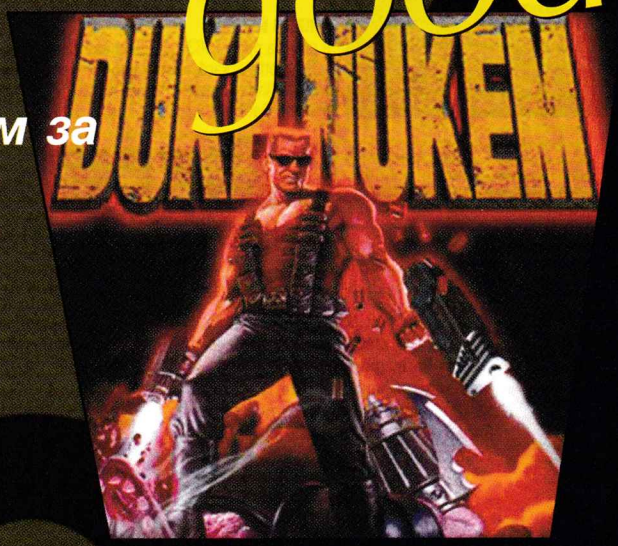
Ето че дойде и моментът да обявим спечелилите наградите от нашата томбола в брой 6. Общо получихме 814 попълнени анкети, от които нашата чаровна фея на щастието Ели изтегли печелившите имена. Ето и имената на късметлиите:

1. *Неделчо Христов от Варна - MDK 2*
2. *Пламен Кръстев от Варна - Unreal Tournament*
3. *Георги Драганов от с.Черноморец - Planescape: Torment*
4. *Тихомир Ницов от Плевен - Red Alert 2 T-Shirt*
5. *Павел Николов от Нова Загора - Red Alert 2 T-Shirt*
6. *Антон Аличков от Самоков - Diablo 2 T-Shirt*
7. *Николай Георгиев от Стара Загора - Diablo 2 T-Shirt*
8. *Красимир Панайотов от Варна - Diablo 2 T-Shirt*
9. *Георги Пенев от Свищов - NOLF Mousepad*
10. *Калоян Кирчев от Стара Загора - NOLF Mousepad*

Всички, спечелили награди от томболата, ще ги получат по пощата.

Damn, I'm lookin' good!

Какво мисли Дюк Нюкъм за живота, Вселената и всичко останало



След дълги преговори успях да уредя екслузивно интервю със самия Дюк Нюкъм – геймърският герой, често използван като синоним на думата "тестостерон". Между другото той самият не я знае тази дума, но това не е проблем, тъй като по принцип Дюк рядко употребява думи, по-дълги от две срички. За сметка на това ползва характерен пикантен минималистично-философски стил на изказ, който обаче трудно се поддава на превод на български език, тъй като може да бъде сравнен единствено с риториката на рязана двуцевка. По тази причина преводачът си позволи известна волност и перифразира думите му така, както щяха да звучат, ако Дюк носеше костюм, вратовръзка и IQ по-голямо от обиколката на бицепса му. Специално за англоговорящите читатели публикуваме и оригиналния, непреведен вариант на отговорите.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Боян: Здравей, Дюк!

Дюк: Hail to the king, baby!

Превод: Поздравявам всички читатели на PC Club. Аз самият съм фен на това страхотно списание още от първия брой.

Боян: Първият въпрос, разбира се, е за най-новото ти приключение – Duke Nukem Forever. Как мислиш, дали ще се получи дългоочакваният хит?

Дюк: Damn, I'm lookin' good!

Превод: Смятам, че със задружните усилия на всички от екипа се получи нещо наистина уникално както като геймплей, така и като атмосфера. Конкретно графиката е просто невероятна.

Боян: Има хора, които критикуват твоите игри за прекомерните дози секс и насилие и дори предлагат да се наложи някакъв виц цензура. Какво ще им кажеш от трибуната на PC Club?

Дюк: Damn, you are ugly! You are an inspiration for birth control! You are some scum-suckin' bottom-dwelling algae eaters!

Превод: Ще оставя техните критики без коментар. Продажбите на моите игри говорят сами за това какво харесват клиентите. Ще помоля критиците и моралистите, ако имат някакви съображения да ги изказват лично пред мен, за предпочитане, когато сме насаме.

Боян: Ще направиш ли някакъв коментар по повод нашумялата ти снимка с Лара, която публикувахме наскоро.

Дюк: Shake it, baby!

Превод: Винаги съм уважавал колежката Крофт и съм се възхищавал на нейния... имидж. За мен беше удоволствие да позирам с нея за тази снимка. Все пак не забравяйте, че Лара е нещо като моето алтер-его от женски пол.

Боян: Сега един тривиален въпрос – какви са бъдещите ти творчески планове?

Дюк: Nuke'em 'till they glow, then shoot'em in the dark!

Превод: Докато има слузести извънземни, заплашващи Земята, докато има красиви млади дами, които трябва да бъдат спасявани, докато има екшън, ще има и Дюк Нюкъм. Но нека подробностите запазим засега в тайна...

Боян: И накрая, има ли нещо специално, което искаш да кажеш на българските геймъри?

Дюк: It hurts to be you!

Превод: Не се съмнявам, че в България ще се продадат и са се продавали хиляди оригинални копия от моите игри. Харесвам тази държава, харесвам и жителите ѝ! Поздрави на всички фенове лично от Дюк Нюкъм!

Боян: Благодаря ви, че намерихте време да отговорите на досадните ни въпроси и дадохте това интервю ексклузивно за PC Club.

Дюк: I've got balls of steel!

Превод: Не, аз ви благодаря! За мен беше чест и удоволствие. До нови срещи!

P.S. След края на интервюто дежурният преводач на PC Club бе уволнен лично от Дюк Нюкъм. Прекланяме се пред светлата му памет. Коментарът на Дюк по въпроса беше лаконичен: This really pisses me off! За съжаление тази реплика си остана непреведена.

Interview

ДЖЕЙН ЙЕНСЕН
е родена през 1963 г. Завършва компютърни науки в Anderson University в Индиана. Първата служба на Джейн е като програмист в компанията Hewlett Packard, където работи шест години, но успоредно с това се занимава и с писане. По-късно попада в Sierra, където дава принос за игрите King's Quest 4, Police Quest 3, Ecoquest и др. Името й става световно известно в геймърските среди с появата на първата серия от трилогията Gabriel Knight.

Джейн Йенсен

Писателка и създателка на поредицата Gabriel Knight

Иван Георгиев: Джейн, радвам се, че след три месеца издирване успях да ви открия. Създавате впечатление за човек, който търси изява предимно чрез работата си и избягва лично присъствие в медиите. Така ли е?

Джейн Йенсен: Не знам защо оставям такова впечатление. Не избягвам медиите умишлено. Работата ми е такава, че изисква концентрация, отнема време, но определено не съм се изолирала. Изненадвам се, че продължават да ме търсят толкова време след излизането на GK3. Това ме радва!

Иван Георгиев: Как попаднахте в гейм-индустрията? Какво харесвате и какво не харесвате в работата си?

Джейн Йенсен: Няма нищо интересно около постъпването ми в Sierra. Дочух, че търсят сценаристи за приключенска игра, явих се и бях наета. Първата игра, по която работих беше King's Quest 4. После бях съсценарист на още няколко игри, преди да ми дадат собствен проект - Gabriel Knight. След успеха на GK: Sins of the Fathers вече имах по-голяма свобода. Първоначалната липса на свобода е това, което не харесвах. Сега също ни се налагат ограничения, но, когато имаш изградено име, нещата са по-лесни.

Иван Георгиев: Чудя се дали има смисъл да ви питам за евентуален GK4. Носят се всякакви слухове, ще се радвам, ако можете да ги потвърдите или опровергаете. Ако не е GK4, над какво работите в момента?

Джейн Йенсен: Тук казваме, че във всички слухове има поне малко истина (и ние така казваме - бел. р.). Нямам право да обявявам нищо официално преди благословията на Sierra. Все още работя за Sierra, Gabriel Knight 3 имаше успех, така че вярвам, че рано или късно ще има GK4.

Иван Георгиев: Героите ви от игрите имат ли реални прототипи? Питам най-вече за Гейбриъл и Грейс.

Джейн Йенсен: Някои герои имат, други не. Специално главните герои не са превъплъщения на истински хора, които познавам. Бих казала, че са обобщени образи, съвсем малко идеализирани. Гейбриъл е гъвкав, може да се променя, което му позволява да оцелее. Щом може да се променя, значи има свой собствен характер.

Иван Георгиев: Не ви ли се струва, че преминаването от FMV (Full Motion Video - бел. р.) в пълно 3D имаше стряскащ ефект върху феновете на The Beast Within? Бихте ли се върнали към FMV за бъдещите си проекти?

Джейн Йенсен: FMV - това е история. Няма вече компании, които да ползват тази технология, прекалено скъпа е, а и интерактивността при триизмерните приключенски игри е много по-голяма. Dean Erickson (актьорът, изпълняващ ролята на Гейбриъл в GK2 - бел. р.) трябваше да бъде пожертван в името на прогреса. Не мога да се сърдя на онези, които ни упрекват за това.

Иван Георгиев: Успявате да постигнете невероятна комбинация от истински исторически събития и свръхестествени проявления. Колко време ви отнема проучването и написването на сценария? Откъде идва вдъхновението ви?

Джейн Йенсен: Вдъхновението за моите книги идва от други книги. Когато дадена история ми хареса, търся допълнителна информация. Това може да продължи с години. Иначе писането на сценария, комбинирането на реалност с религия и легенди, става за около година. В самия процес на създаването на играта се правят допълнителни промени.

Иван Георгиев: Вярно ли е, че по Gabriel Knight вече се прави филм? Ако е така, имате ли някакво участие в проекта?

Джейн Йенсен: Не, доколкото ми е известно. Вярно е, че имаше интерес на няколко пъти от холивудски продуценти, но нещата май се провалиха още в процеса на преговори със Sierra, които са собственици на търговската марка Gabriel Knight. Щях да съм информирана, ако имаше движение напред.

Иван Георгиев: Неведнъж сте казвали, че Sierra ви създават главоболия и бихте искали да работите повече у дома си. Мислите ли да се отдадете само на писане на книги и да зарежете правенето на игри?

Джейн Йенсен: Нещата, които казвам, не се отнасят само за Sierra, но и за всяка друга от по-големите фирми. Имам опит със Sierra, затова тях давам за пример. Бюрокрацията там може да бъде много, даже непоносимо досадна, но не мисля да се откажа от правенето на игри. Човек се изтощава, но може да се възстановява, стига да знае как да си "зареди батериите". Писането и четенето на книги ме зарежда с енергия, въпреки че това също е труд, отнемащ ми средно 6 часа на ден.

Иван Георгиев: Джейн, благодаря ви за отделеното време. Надяваме се, че рано или късно ще имаме по-конкретен повод за ново интервю.

Джейн Йенсен: Пак заповядайте.

PCC благодари на Alan Chan за връзката с г-ца Йенсен.

Roleplay!

Добре дошли в българското царство на настолните ролеви игри

■ http://rpg.hit.bg/

Напоследък в нашата родина едно доскоро практически непознато хоби започна бавно, но сигурно да придобива популярност. Става въпрос за култовите на Запад настолни ролеви игри, които ви дават възможност едновременно да се забавлявате и да творите в компанията на приятели, като единствената граница е вашето въображение.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Какво точно представляват настолните RPG? За съжаление все още в България повечето хора не знаят отговора на този въпрос. Първо ще ви кажа какво НЕ СА настолните ролеви игри. Те не са Diablo, нито Baldur's Gate, нито Fallout, нито което и да е компютърно RPG. Те не са книга-игра, нито монопол, нито шах. Настолните ролеви игри се различават съществено от всичко друго, което сте пробвали досега. Те са едновременно игра, хоби, парти, мечта и творчество.

Едва ли мога на една колонка да ви дам пълно, ясно и точно обяснение, пък и не това е целта на тази статия. Представям ви Roleplay! - единственият български портал, посветен на ролевите игри във всичките им разновидности. Тук ще намерите изчерпателна информация по темата. Централно място заемат именно настолните RPG, но феновете на компютърните ролеви игри също не са забравени. На портала почти ежедневно се появяват правила, поправки и новини за всевъзможни ролеви игри, както и странични материали - комикси, хумор, неролеви настолни игри и какво ли още не. Ако искате да се изявите като автор - на Roleplay! ще намерите материали, които ще ви помогнат да станете добър разказвач. Там можете да публикувате и готовите си текстове, ако имате нужда от трибуна за изява. Не трябва да пропускам да спомена и множеството форуми, в които цари страхотна атмосфера и приятелски дух. Ако си падате по фентъзи, настолни или компютърни RPG, там със сигурност ще намерите сродни души. Ако тепърва се захващате с такова хоби, на тези форуми можете да потърсите подкрепа или съвет, без да се притеснявате, че ще бъдете "изпържени".

Roleplay! е абсолютно некомерсиален, актуализира се ежедневно и съдържа както преводни, така и авторски материали. Дизайнът е превъзходен. На мен лично ми стана много приятно, че се намират и такива перли сред българското интернет-пространство. Самият сайт е направен така, че със сигурност ще разпали интереса ви и нищо чудно, дори ако го посетите само от любопитство, да си тръгнете оттам с непреодолимото желание да пробвате лично някоя ролева игра. В такъв случай ще ви кажа само едно - добре дошли в клуба!

Planet Mortal Kombat

■ http://www.planetmk.com

Има една игра, която преобрази света на бойните аркадни игри. Една игра, която предложи графика, невиждана досега, насилие, което бе дори забранено, потайности, които докарваха феновете до безсъница, и завладяващ геймплей, който просто омагьосваше.

Христо Кирилов
itso@fighters.net

Тази игра не се задоволи с мястото си зад екрана и вдъхнови два кинофилма. Не пощади дори PC-феновете! Тя се превърна от хит в култ, от култ в легенда, а от легенда - в начин на живот. Досетихте ли се коя е тя? Името ѝ е Mortal Kombat - най-добрата биткаджийска (fighting) игра на всички времена!

Феновете на МК в България са много, но сигурно малцина от тях знаят, че в родното web-пространство съществува професионален фен сайт, посветен на тази култова поредица. Неговото име е PlanetMK.Com и нека това Planet не ви обърква - това е български сайт, който по дизайн и съдържание не отстъпва на западните. Графичният дизайн говори за едно - професионално свършена работа. Той е лек и бърз за зареждане, а навигацията до всяка точка на сайта е изключително улеснена. Може би най-важен фактор в оценката на един сайт е неговата "жизненост" - ъпдейти има горе-долу на всеки 2-3 дни, а авторът на сайта полага всички възможности да изкопае всякакви новости, свързани с играта.

Тук зажаднелият за МК-информация фен ще намери истински "рог на изобилието": винаги горещи новини относно развитието на поредицата, видеоинтервюта и записи от IRC интервюта с авторите, както и апетитни клюки относно очакваната пета част. Няма да остане МК-фен, който да не бъде обсебен от носталгия при вида на огромното количество информация, тайни кодове и специални кодове, придружени от кадри за всяко заглавие, носещо сакралното МК в себе си - четирите МК игри, техните "разширени" варианти и дори двете приключенски игри, с които Midway се опитаха да навлязат в нови жанрове. PlanetMK предлага и разходка из детайлния свят на Mortal Kombat. На сайта можете да научите историята на всеки един от десетките персонажи, както и различните измерения. Ще откриете слухове и факти около разработването на играта, галерия с кадри, връзки към емулатори на МК и какво ли още не. Сайтът има и активен форум, на който можете да намерите сродни души и да дискутирате любимата си игра.

Ако трябва да обобщя PlanetMK по някакъв начин, той би бил: най-"смъртоносният" сайт за най-добрата биткаджийска игра, създавана някога.

Im

Най-лесният начин да играем тупалки без да си купуваме конзоли

Преди време появата на UltraHLE предизвика истински фурор. Този емулатор не само успяваше да пресъздаде перфектно конзолата Nintendo64 на PC, но и демонстрира, че невъзможни неща в емулацията няма. Така успешното емулиране на най-новите аркадни автомати стана само въпрос на време.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Една от големите драми на PC геймърите винаги е била почти пълната липса на биткаджийски игри. Като изключим поредицата Mortal Kombat, Virtua Fighter и още 4-5 заглавия, на практика почти няма смислени заглавия в жанра. Всичко по-интересно излиза или само за аркадни автомати, или пък за най-различни конзоли. В средата на миналата година най-изненадващо се появи програмата Impact, която бързо стана един от най-големите хитове сред феновете на емулацията. Какво прави тя? Доста неща. Благодарение на Impact вашето PC започва да се изживява като аркаден автомат от сериите Capcom ZN-1 и Capcom ZN-2. Предполагам, че тези имена не говорят нищо на повечето от вас, затова минавам направо към практическата част. Тези две платформи са почти последен вик на техниката в областта на аркадните автомати и се използват и до наши дни. За момента Impact поддържа

Street Fighter EX 2

3D-версия на класическата тупалка

Производител: Arika/Capcom
Година: 1998
Платформа: Аркаден автомат
Тествана с емулатор: Impact (Windows)
Статус: Добра емулация. Сравнително високи системни изисквания. Дребни графични бъгове

Ако името Street Fighter не ви говори нищо, значи вероятно сте прекарали последните десетина години или в манастир, или на някоя друга планета. Едва ли има игра, която да е била пускана за повече платформи и в повече версии от SF. Заглавието дори се появи по кината с Жан-Клод Ван Дам в главната роля. Без да се впускам в особено задълбочен размисъл, се сещам веднага за поне 20 различни варианта на тази класика.

Street Fighter EX 2 е 3D-версия на играта. След като геймърите години наред отчаяно се молеха 2D-спрайтовете най-накрая да бъдат заменени с нещо по-модерно, през 1998 г. Capcom се вслушаха с техните вопли и пуснаха на пазара цели 4 различни версии на SF EX. Естествено основните принципи на цялата серия са си запазени, като в новите заглавия (всичките се поддържат от Impact!) освен лъскави графики ще видите и куп нови бойци. За съжаление Street Fighter е единствената игра, която не е емулирана съвсем перфектно. Поради особености на текстурите на някои видеокарти се появяват леки графични проблеми, а самата игра от време на време забива без видим повод. Също така системните изисквания не са никак скромни. Докато всички останали заглавия от Impact вървят безгрижно на P3 600, то при SF EX2 си има сериозни насичания в сложните сцени. Това е жалко, защото разработката на Impact така или иначе е прекратена и поради тази причина едва ли скоро ще видим действително перфектна емулация на тази класика.

Rival

През последните двадесетина години на пазара със сигурност са били пускани поне няколко хиляди биткаджийски заглавия. Повечето от тях имат проблема, че не се отличават с особена оригиналност и са безинтересни за геймърите, които не са върли фенове на жанра. Rival Schools е една от малкото игри, които действително успяват да разчупят клишетата и да предложат нещо ново.

Разработена е от Capcom и преди 4 години предизвика истински фурор като и до ден-днешен е едно от най-хитовите заглавия за SEGA Dreamcast. Поемате ролята на смели ученици, които с помощта на своите бойни умения се опитват да направят това, което не е по си-

pact

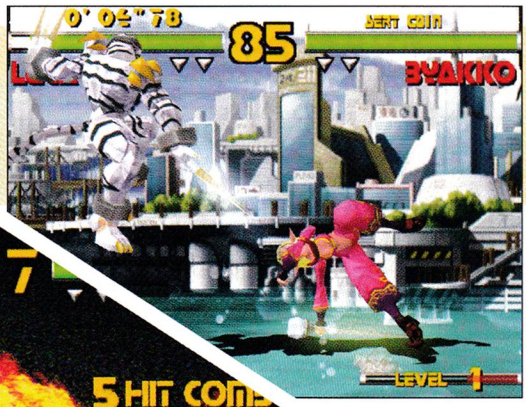
следните игри: Battle Arena Toshinden 2, Star Gladiator 2, Rival Schools, Street Fighter EX и EX+, Psychic Force и Tetris: The Grand Master. Дори само споменаването на първите четири заглавия е достатъчно, за да хвърли във възторг всички фенове на битка-джийските игри. Емулацията е почти перфектна и ако разполагате с подходящ компютър, дори ще можете да се насладите на гледка, която превъзхожда като качество в пъти оригинала. Това е възможно, защото авторите на Impact са използвали в максимална степен възможностите на модерните 3D-ускорители. Това значи, че ще можете да пускате всички игри на големи разделителни способности, да ползвате 32-битов цвят и най-вече ще видите допълнителни специални ефекти, които не се поддържат от оригиналния хардуер.

Като стана дума за емулация и подходящи компютри, е време да кажа нещо и за системните изисквания. За съжаление, те не са никак ниски. Най-общо казано, за да се насладите на Impact в пълната му прелест, ще ви трябва Pentium 3 на 600 MHz, 128 RAM и видеокарта от калибъра на GeForce. Вярно, че това не е никак малко, но за сметка на това ще получите невероятно добри игри с изключителна графика, които или не са излизали въобще за PC, или пък са се появявали в силно осакатени версии. На следващите страници ще намерите кратки представяния на най-интересното, което предлага Impact.

Star Gladiator 2

Завръщането на космическите гладиатори

Производител: Capcom
Година: 1998
Платформа: Аркаден автомат
Тествана с емулатор: Impact (Windows)
Статус: Перфектна емулация



Какво ще кажете за футуристични битки из космоса? За нещо средно между Mortal Kombat и Star Wars? Ако идеята ви харесва, вижте Star Gladiator 2.

В играта се разказва за битката на куп смелчаци срещу могъщата Четвърта империя. Както може и да се очаква, борбата срещу злото се извършва на най-разнообразни арени, разхвърляни из цялата галактика. Самите участници са не по-малко живописни. Имате на разположение над 20 бойци, като всички те са направени с много фантазия. Интересното е, че Star Gladiator 2 е една от малкото битка-джийски игри, които залагат предимно на използването на оръжия. Можете да си се биете и с голи ръце, но действителен ефект имат само атаките със специалните оръжия на всеки един от героите. Слава Богу, програмистите са се смилили над геймърите и налучкването кое как става не отнема особено много време. Като цяло Star Gladiator 2 е доста по-мудна от типичното за бранша и изненадващото е, че скоростта, с която се набирате по джойстика или клавиатурата, е от второстепенно значение. Значително по-важно е да изберете правилния ход в правилния момент, което пък придава лек тактически елемент на цялата тупаница.

Schools

Алтернативната битка-джийска игра

Производител: Capcom
Година: 1997
Платформа: Аркаден автомат
Тествана с емулатор: Impact (Windows)
Статус: Перфектна емулация

лите на полицията – да се справят с престъпността :-)

Дотук нищо ново. Имате избор от над 10 различни персонажа с индивидуални особености и специални оръжия. Интересното става, когато забележите, че в действителност командвате двама герои. Пряко контролирате само един от тях, но по всяко време можете да извикате на помощ и партньора и с него заедно да направите някоя от унищожителните Team Technique-и. Графиката е повече от приятна, а героите са добре подбрани и спонтанно предизвикват симпатии. Въобще едно заглавие, което е задължително за всички фенове на битките.

Counter-шоу "Вирт" във

1. SS-Force (SS-) - Стара Загора

Живко Гаджев	[SS-]LuckyLooser	Стара Загора
Павел Константинов Кальчев	[SS-]Dart_Maul	Стара Загора
Калоян Петков	[SS-]Dickov	Стара Загора
Пламен Петков	[SS-]AzZaZeL	Стара Загора
Николай Иванов	[SS-]V.I.Player	Стара Загора

3. TopGun (TG) - Добрич

Георги Александров	[TG]Popa	Добрич
Стилян Матеев	[TG]SCM	Добрич
Мартин Михов	[TG]Hahoo	Добрич
Павел Андонов	[TG]Crazy	Добрич
Мартин Марков	[TG]Bafta	Добрич

С какво е известен град Стара Загора?

а) с производството на CD-ROM-ове
б) с бира "Загорка"
в) с ж.п. гарата си

Може би и с трите, но вече има и четвърто - с

Counter-Strike

Петър Илиев

Counter-Strike, безплатният add on за Half-Life, покори не само Щатите, но завладя и сърцата на всички български геймъри. Нещо повече, хора, които никога не са сядали зад компютър, се научават как се държи мишката именно заради тази игра.

Истината е следната: тази маниашка игра е чисто мултиплейърна и за да не страдаш, ако си самичък, авторите й създали противници с изкуствен интелект (ботове), за да можеш да си я джиткаш и вкъщи. Да - ама НЕ! Тези ботове взели, че избягали. И знаете ли къде се заселили? Спокойно, ето сега всичко ще ви стане ясно. Те се заселили в България, или по-точно в Стара Загора!

Значи затова вие от SS Force и разни Аквариуми ни избивате като пилци - лиемъри, с лиемъри такива.

Но добрите джедаи почнаха да се съюзяват срещу Старозагорската Ботова Империя. Къде са тези джедаи, ще попитате вие. Ами, има ги и в Пловдив - г-н Хедшот, и във Варна - Шевченко, и в Благоевград - МАРА К....АТА и в София - г-н Кобрети.

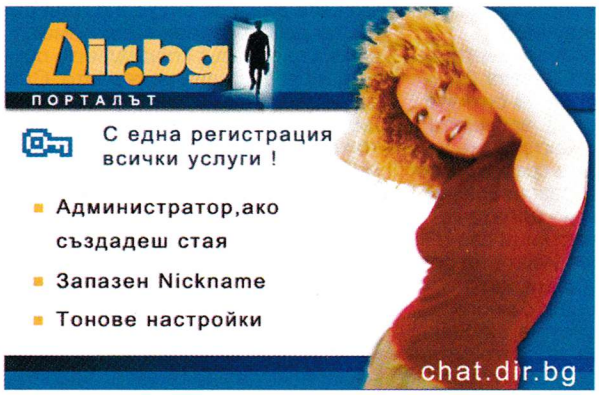
Но това е в кръга на шегата - не вярвам да ни се разсърди някой, що-то вие геймърите сте обидчиво племе, нали така. Да не ни погнете с 4-2.

На 14 и 15 април Виртуален свят - София, превърна своя клуб "Мрежата" в бойно поле. Даде възможност за изява на всички отбори, които жадуваха за реванш със старозагорските ботове или просто им трябваха парички, но както се досещате, това не стана, поне не този път. Нищо, ще имат тази възможност след един месец на 12 и 13 май. Часът и мястото не се променят - Виртуален свят - София, клуб "Мрежата".

Ето и с няколко изречения по-интересните моменти от турнира. Купонът беше голям. Дойдоха най-силните отбори от Благоевград, София, Перник, Варна, Бургас, Добрич, Пловдив и, разбира се, въпросните ботове от Стара Загора. За ужас на всички те имаха цели пет отбора.

Общо за турнира се записаха 70 отбора - 350 стрелящи люде от всички краища на България.

Отборите бяха от по петима души и едновременно се играеше върху шест, а за малко в началото и върху седем Counter-Strike dedicated сървъри. За



-Strike

уален свят"

2. Aquariuma2 (AKB) - Стара Загора

Георги Георгиев	[AKB]CorMorAnA	Стара Загора
Ивайло Косаков	[AKB]Pentium	Стара Загора
Иван Караилиев	[AKB]Omega	Стара Загора
Галин Сивов	[AKB]Galich	Стара Загора
Динко Динев	[AKB]Lord_Drislio	Стара Загора

4. DreamTeam - София

Росен Казаков	[DT]Saifur)	София
Ивайло Найденов	[DT] RedMan)	София
Петър Сьинов	[DT] MasssHipnozisss)	София
Христо Симеонов	[DT] ICO)	София
Анатоли Александров	[DT] Kovalski	София

тяхното конфигуриране и турнирните статистики се бяха погрижили супер спецовете от HEADOFF и то в лицето на самия Дидо (всеки знае кой е Дидо от HEADOFF, няма да обясняваме). Безценна помощ за турнирните резултати оказа и Мони Дочев - също до болка познат спец на много зали в София.

Докато вътре в клуба, където се играеха срещите на принципа на пряката елиминация, цереше турнирно напрежение, нарушавано само от псувните на капитаните на отборите и крясъците на убивани и убиващи, отсреща в дискотеката същите тези срещи се наблюдаваха on-line на два големи мултимедийни екрана - 2 на 3 метра. Там над 300 души, смеска от състезатели и кибици, пиеха бири и, разбира се, обсъждаха играта и тактиката на своите евентуални противници или просто приятели.

Общо мнение на всички е, че това беше най-силният турнир по Counter-Strike, организиран досега. Може би за това помогна и фактът, че организаторите му от Виртуален свят записваха по места - помощ за което оказаха техни колеги, собственици на зали, в по-големите градове в България, за което домакините специално ни помолиха да изразим от тяхно име благодарности за прекрасно свършената работа.

От разговори с организаторите научихме, че за следващия турнир през месец май ще осигурят много евтини нощувки за всички отбори от провинцията, както и много награди от спонсори, но за подробности четете в www.virtualworld.bg.

Така че купонът продължава, а добрата новина е, че ще го има всеки месец. Е, като всеки турнир имаше и издънки - поради технически проблеми първите срещи закъсняха с час и половина, но спецовете от HEADOFF бързо отстраниха софтуерната авария. Недоволни също имаше - или както каза собственикът на Виртуален свят Ваклин Стойновски - испанците имат следната поговорка; на крив мерник - мишката му пречи. А пък българските табладжии казват, че само падналите имат право да мърморят, победителите мълчат... и се усмихват доволно с петдесетарки в джоба.

Елате на 13 май в клуб "Мрежата" - Виртуален свят и ще усетите турнирната атмосфера. Шоуто е голямо. Ако не сте терор или контра, бъдете просто кибик.

Награден фонд 4000 лева: 3000 в брой и 1000 в други награди. Фондът ще бъде разпределен по следния начин: отборът, класирал се на първо място, печели 1300 лв.; този на второ - 600 лв.; на трето - 400 лв.; на четвърто - 300 лв.; на пето, шесто, седмо и осмо - по 100 лв.; от девето до шестнадесето - получават поощрителни награди във вид на безплатни часове в клуба - по 125 лева за всеки отбор.

CeBIT 2001

Шоуто на GSM в Ханновер

И тази година най-голямото европейско изложение демонстрира пред света чудесата на новите технологии. Буквално преведено, CeBIT означава Панаир на Информационните Технологии.

Станил Божков
S_bozhkov@pcclub-bg.com

Странното тази година беше, че въпреки голямата си изложбена площ Intel не представи нищо, което дори да наподобява процесор или нещо, свързано с компютри. Голямата корпорация се опитваше да пробие на европейския пазар на мрежови решения. На съседния щанд архиврагът AMD гордо демонстрираше работещи процесори на базата на ядрото Palomino, произведени в съседен Дрезден. Съвсем заслужено те предизвикаха общественото внимание и получиха голяма подкрепа от журналистите. Така наречената Vanillazilla, жаргонното название на кошмара на всеки собственик на компютър, VIA - гордо, демонстрираше KT266 - новия chipset за AMD-платформата, но само като схеми и бутафорни дънни платки, сложени на стена, две седмици след CeBIT това нещо най-накрая заработи. Освен неработещи дънни платки VIA показа и евтиното решение за централен процесор Cyrix C3. Реално погледнато, това не е Cyrix, а Centaur, тази фирма също е под крилото на големия тайвански производител. C3 е едно много евтино процесорче, което го има във варианти за Socket 7, Slot 1 и Socket 370 и определено много производителите ще го сложат в своите най-най-евтини компютри.

Microsoft пък показаха нещо, което според тях ще е компютърът на бъдещето. Посетителите видяха таблет с екран от течни кристали и безжична връзка към локалната мрежа и интернет. Явно редмъндските стратези и маркетолози са повлияли на всички, защото на CeBIT всеки втори производител демонстрираше таблети, кои с RISC процесори, кои с Linux, някои работещи, други само като дизайн. VIA също показа такова нещо със Cyrix и Linux. Явно за да не ядосат чудовището на операционните системи, те показаха и вариант на този таблет, работещ под WindowsCE. Webpad можеше да бъде видян и на щанда на SIEMENS, но освен това те официално го продаваха. Тяхната версия за таблет в действителност си е един обикновен компютър с плосък екран, разпознаване на почерк и вграден GSM.

Една от очакваните технологии на CeBIT беше

стандартът за безжична комуникация с висока скорост Bluetooth

Той е призван да бъде средството за връзка между всякакви устройства. Кръстен е на почти неизвестен английски владетел, който пръв махнал митническите такси в своето кралство. Bluetooth се оказа и най-голямото разочарование - имаше идея едно хале да бъде снабдено с предаватели за Сини зъби и всеки, който влезе със своя GSM или портативен компютър, да се включи в локалната мрежа. Шоуто беше, че това не стана. Представители на Microsoft учудено гледаха своите PocketPC-та и истерично се обясняваха, че предишния ден, докато го тествали, всичко работело. Един ден след CeBIT

Microsoft се отказаха от включването на Bluetooth в WindowsXP, защото имало прекалено много разклонения на този стандарт и те не можели да пишат безброй драйвери за всяко подобно устройство. Това е самата истина. Ericsson примерно гордо демонстрираха Bluetooth-връзка между два техни телефона, но така и не можаха да ги свържат с подобен телефон на Sony.

Мобилните телефони определено бяха гвоздея на шоуто, но за това малко по-късно. Други големи производители като IBM показаха какви ли не неща - някои странни, други безсмислени, трети направо прекрасни. Голямо учудване предизвикаха IBM със своя часовник. Производителите на големи машини, работни станции и системи, които се събират в стая или две, бяха успели да напъхат персонален помощник PDA в часовник. Освен че нещото работи под Linux, то разпознава глас и наистина се справя доста прилично с тази задача.

Някои модни и бижутерски къщи също присъстваха на CeBIT, те представиха бижута с микрофон за връзка с мобилния телефон на колана или в джоба. Philips демонстрираха заедно с Levi Strauss

електронни якета с вградени GSM телефони

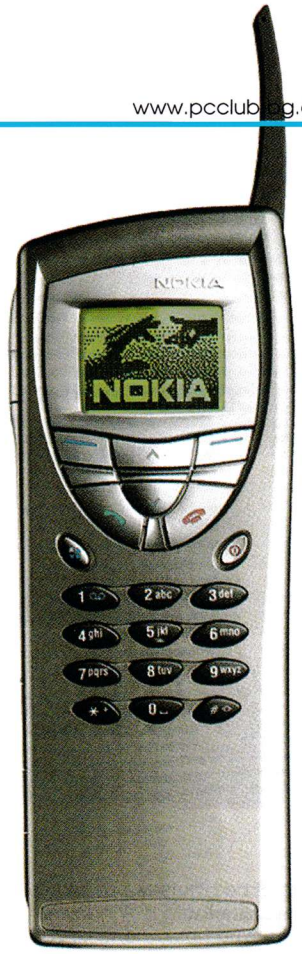
Toshiba представи гъвкави дисплеи, които се вграждат пак в дрехи. Можете да си гледате телевизия на ръкава на якето. Прекалено много, за да се изброят, бяха производителите, които показваха на смаяната публика е-перални, е-печки и т.н., които се връзват към интернет и/или се управляват през GSM-телефон.

Всички се надпреварваха да демонстрират решения за 3G-мобилния стандарт. Всъщност 3G е елегантен начин да се прикрият някъде около 56 различни стандарта. За трето поколение мрежите европейците се изръсиха $110 милиарда, но все още няма нито телефони, които работят повече от 10 минути, нито инфраструктура, която да издържи повече от пет абоната. При японците работи една мутация на 3G, наречена W-CDMA 2000. Те отдавна ползват интернет през своите мобилни телефони чрез така наречения I-mode. Благодарение на покупката на KPN от страна на телекомуникационния гигант NTT DoCoMo скоро и в Европа ще има I-mode телефони. Европейските производители са се концентрирали около така наречения 2.5G стандарт, който трябва да осигури прехвърлянето на всички във вълните на третото поколение. Този 2.5G стандарт в действителност е GPRS. За да работи, е необходимо само сменяне на софтуера на GSM-централата и съвсем малки ъпгрейди на хардуера. GPRS вече работи успешно в няколко европейски страни. Той предоставя скорост от 156kb/s, което е напълно достатъчно за streaming video и аудио.

Всички производители показаха GPRS телефони:

Siemens със своя S45, която е SL45 без 32 MB карта, MMC и без MP3 player, но с GPRS предавател. NOKIA показваха наследниците на 3310, 8210 и 6210 съответно 3330 - почти без никаква промяна, но с WAP, анимирани скрийнсейвъри и игри, които могат да се свалят от Интернет. Този най-евтин телефон на NOKIA всъщност въобще не е евтин. Ако не е дотиран, ще струва около 250 USD. Наследникът на 6210 се нарича 6310. Единствената разлика е поддръжката на Bluetooth и GPRS. Иначе няма никакви промени по кутийката. В крайна сметка това е телефонът, който вдигна продажбите на финландската компания. Мечтата на всяка девойка NOKIA 8210 намери своя наследник в 8310. Най-накрая е добавен WAP и Bluetooth. Престъпление беше телефон, който струва над 1000 лева, да може да се използва само за говорене. Новата "малка нокиа", както винаги, е със сменяеми капачета, този път обаче те са полупрозрачни - нещо като Apple-ските MAC-ове.

NOKIA освен това пак представиха 9210 - продължението на странната кръстоска между портативен компютър и мобилен телефон 9110. Добре познатият от The Saint телефон не беше нито добър компютър, нито удобен телефон - от едната страна набираш, а от другата говориш. Новият мелез е с цветен дисплей, успели са да го направят малко по-тънък и нисък, има Media Player, прожектира и презентации на PowerPoint. Този телефон е интересен с това, че NOKIA го представят като новина на всички изложения от последните 6-7 месеца и досега няма нито



една бройка серийно производство.

Никому неизвестната фирма с продажби от няколко хиляди телефона годишно - SENDO, също представи своите нови модели. Един от тях също е със сменяеми капачета, но при него те променят и формата на телефона. Интересно решение, ще се види дали пазарът ще го приеме. От големите производители на мобилни телефони Ericsson предизвикаха най-голямо внимание и учудване. Фирмата, която допреди две седмици твърдеше, че мобилните телефони само й генерират загуби и няма повече да се занимава със произвеждането им и че била сключила договор с Microsoft-ската креатура FlexTronics (производителят на XBOX), изведнъж изпадна в амнезия и забрави всичко това. Любезни представители на Ericsson обясняваха на пресата как те винаги са държали на мобилните телефони и как никога няма да спрат да ги произвеждат. Ericsson учуди всички с новото си творение - T68 - телефон с цветен дисплей и 3D-ускорена графика. Показано беше филмче, на което зрителите гледаха Земята, все едно се намират на Луната. Този телефон може би не случайно е с джойстик като на IBM-ските ноутбуци. Получава и праща мултимедийни съобщения като филмчета или фотоси от прикрепената към него камера. Има WAP, Bluetooth и GPRS. Най-лошото за конкурентите на Ericsson е, че това чудо на инженерната мисъл вече се произвежда и се очаква през септември да се появи в разпространителската мрежа. Според вътрешни хора в шведската компания решението за показване на T68 е взето 2 часа преди началото на панаира. Според същите тези източници Ericsson има още много интересни неща, не само телефони, които ще глезят потребителите на мобилните услуги по света. Определено си струва да се изчака с покупката на нов мобилен телефон още няколко месеца, Ericsson твърдо са решени да си върнат лидерската позиция. Номер две играчът за GSM-и в Европа Siemens също имаше няколко изненадващи продукта, които също бяха готови за серийно производство - наследникът на SL45 е SX45 - със същите възможности само че под формата на ръчен часовник. SIEMENS също е твърдо убеден, че NOKIA има прекалено голям пазарен дял и иска да й го вземе. Интересно е, че в германската мултинационална и мултипроизвеждаща компания витаят идеи за откриване на нови фабрики за мобилни телефони из Източна Европа, може би в България?

Френските производители също представиха някои нови интересни продукти. Alcatel показа модела 511, възможностите му са като на 50x серията, но най-накрая е с вътрешна антена и много прилича на кръстоска между 8210, S35 и 7110. SAGEM - тази фирма от френското ВПК освен военна апаратура и авионика представи и нов GSM-телефон с голям дисплей и защита от прах и вода.

Тенденциите, очертани на CeBIT, са, че

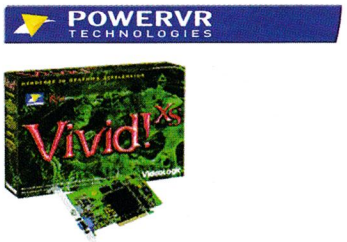
мобилният телефон вече ще бъде все по-малко телефон,

а трябва да изпълнява всевъзможни други задачи. Ясно можеше да се направи разделението между американски и европейски компании. Американските явно не могат да счупят стереотипите си на мислене и по всякакъв начин се опитват да направят нещо средно между Palm и телефон, а това е обречено на неуспех. Изискванията на потребителите са коренно различни за тези две устройства. Докато европейските фирми представяха все по-малки мобилни телефони с екстри като радио и MP3, американските им конкуренти показваха всевъзможни не толкова малки и не толкова функционални устройства. Motorola представи Palm с вграден телефон. За palm екранът е малък и неудобен, за функционалността като телефон нищо добро не може да се каже, набирането на номер става чрез писалката, прекалено широко е, разтваря се на две. Като обем е колкото два SL45 плюс една 6210. Но определено във САЩ ще има достатъчно хора да си го купят.

Шоуто, наречено CeBit, ще продължи следващата година с един ден повече за обикновени посетители - ясен знак, че става все повече шоу и все по-малко специализиран панаир за големите фирми.

Hardware news

Kyro 2 на 16 май



След фалита на 3DFx един от малкото останали конкуренти на Nvidia е технологията PowerVR, разработвана от STMicroelectronics. Тяхното ново поколение 3D-ускорители се нарича Kyro 2 и ще дебютира на пазара в средата на май. Първият производител, които се ангажира с производството на Kyro 2 базирани карти, е Guillemot. Тяхната платка 3D Prophet 4500, за която писахме в брой 7 на списанието, ще се предлага първоначално за $150. В същото време Videologic също обявиха, че ще пуснат Kyro 2 карта. Тя ще се нарича Vivid!XS и ще се продава на подобна цена като продукта на Guillemot.

Intel пуска Celeron 850

След като започна да губи сериозни пазарни дялове, Intel започна трескаво да търси решения за масовия пазар. Най-новата оферта се нарича Celeron 850. Този процесор е замислен като пряк конкурент на Duron 900 на AMD и още от първия ден ще се продава на изключително агресивната цена от $130. В същото време цените на всички останали Celeron-и са коригирани надолу с различни проценти.

Elsa намалява цените на GeForce 3

И то още преди пускането на първите карти на пазара. Така например новата карта Gladiac 920 ще се продава за под 1000 лв. вместо за първоначално обявените 1300. Лошата част от новината е, че първите Gladiac-и ще се появят чак в средата на май.

Intel намалява драстично цените на Pentium 4

Още една интересна новина от лагера на Intel. Компанията обяви, че драстично намалява цените на всички P4 процесори. Така например моделът на 1.7GHz вече ще се предлага за $352. Засега не е ясно колко ще струват чиповете на 1.4GHz и на 1.5GHz.

Saitek пускат мишка с Forcefeedback

След Logitech и Saitek пуснаха вибриращa FF мишка. Новият уред ще се появи на пазара тези дни и щял да бъде на приемливи цени. Първата игра, която го поддържа, е Black & White. При правене на магии примерно мишката ви нежно вибрира :-)

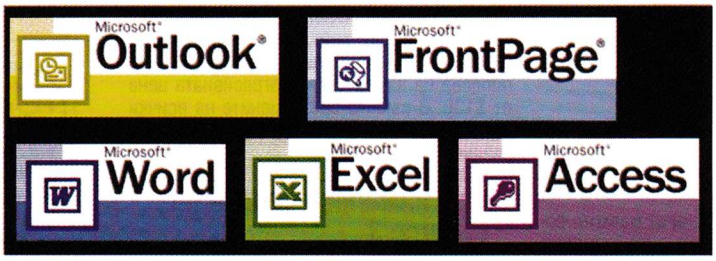
Microsoft обяви война на MP3-ките

Според последни съобщения Microsoft са обявили война на MP3-стандарта. Идеята е потребителите да бъдат накарани да минат на други формати за запис на музика, които не позволяват свободното разпространение на самите парчета. Така компанията от Редмънд се надява да даде своя дял в борбата срещу аудиопиратството. Естествено този преход трудно ще стане доброволно от страна на потребителите и поради това в Windows XP поддръжката на MP3 вероятно ще бъде силно ограничена от самата операционна система.

Какво ново в поредното издание на най-популярния офис-пакет?

Microsoft Office XP

Само в рамките на няколко години Microsoft успяха да постигнат тотално доминиране в пазара на офис-пакетите. Независимо от критиките и съмненията за качествата на тяхната офис-поредица, интересът към всяко поредно издание е огромен. Новият офис-проект на компанията от Редмънт е вече практически готов. Въпросът е дали XP-версията ще успее да отговори адекватно на очакванията на потребителите?

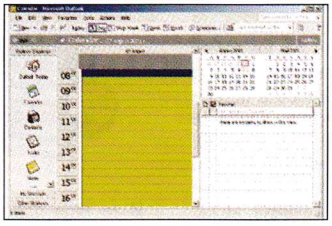


Logos

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

На 5 февруари 2001 година Microsoft официално обявиха новите наименования и приблизителните срокове за пускането на поредното издание на своя Office, който ще носи името XP (работното заглавие беше Office 10). В съобщението за пресата се споменава, че Office XP ще даде възможност на потребителите да станат по-креативни и продуктивни, да постигнат ново, по-високо равнище на комуникативност, кооперативност и с помощта на новите технологии работата им да стане много по-приятна. В тези твърдения на производителя няма нищо странно. Все пак основната цел е да бъде продаден добре резултатът от усилията на многобройния екип и огромните финансови ресурси вложени в този проект. Крайната дума по този въпрос естествено ще имат милионите Windows-потребители, които независимо дали им харесва или не, нямат кой знае какъв избор. Това, разбира се, не важи за Linux-феновете, но те така или иначе са далеч по-малобройни, а и нямат навика да харчат стотици долари за закупуването на офис-приложения. Алтернативните офис-пакети като Corel Office, Lotus Smart Suite и напълно безплатният StarOffice на Sun Microsystems се радват на доста скромен успех и в никакъв случай не могат да бъдат определени като реални конкуренти на Microsoft Office.

Дали новият Outlook е по-надежден и значително по-сигурен?



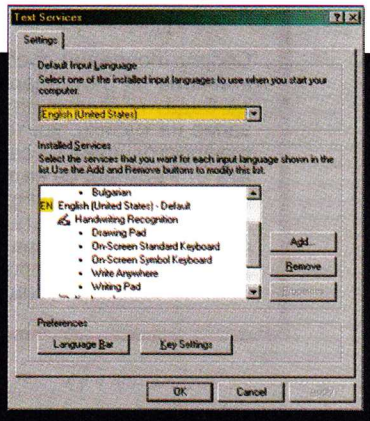
+	−
■ Плюсове: по-малки изходни файлове, подобрен интерфейс, повишена уеб-интеграция, гласово разпознаване, усъвършенствано управление на клипборда, вградени OCR-функции, разпознаване на ръкопис; облекчена работа с графични формати и компресиране, по-високо ниво на надеждност;	■ Минуси: висока цена, повишени системни изисквания; не особено сполучлива форма за защита на продукта чрез така наречено "активиране"; не работи под Windows 95; проблеми със съвместимостта с версии по-ниски от Office'97; изключително натрапчиви autocorrect-опции;

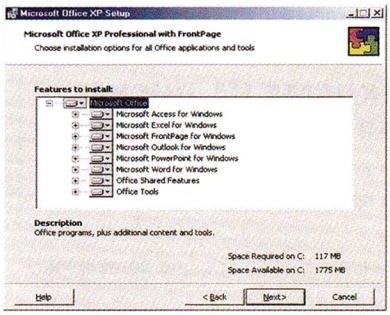
Преди инсталирането на Office XP е добре да се знаят някои неща. XP работи под операционните системи Windows 98, 98 - Second Edition, Millenium Edition, 2000, NT4 с инсталиран SP 6 и естествено под предстоящия Windows XP. Работата с различните варианти на Windows 95 няма да бъде възможна. Новата версия на офис-пакета изисква наличието на компютър със сравнително високи технически характеристики. Посочените от производителя минимални системни изисквания (процесор P90 и 32 MB RAM) са достатъчни, за да може да бъде стартирано съответното приложение, но в никакъв случай няма да стигнат за бърза, приятна и ефективна работа. Препоръчителната конфигурация (по мое мнение) би трябвало да съдържа поне Pentium II - процесор и 128 MB RAM. Друга неприятна новост е необходимото дисково пространство. Това естествено зависи от желанието и потребностите на потребителя, но при инсталиране на попълен вариант, нужният обем с лекота надхвърля 300 MB. Инсталационната процедура силно наподобява тази от версия '2000 като са добавени някои полезни екстри. Както в старите издания, така и тук, препоръчваните от Microsoft компоненти не са особено адекватни на масовите потребителски нужди, но за целта е предвиден custom-вариант, който позволява точно и прецизно да определите какво ще инсталирате във вашата система. Ако предпочетете по-съкратена инсталация, ще се наложи да държите инсталационния диск в компютъра, тъй като ще ви се налага често да допълвате пропуснатите елементи. Така че, ако имате достатъчно голям диск, не жалете място.

След приключването с тази част следва една не особено приятна изненада за почитателите на нелегалния софтуер. Офис-пакетът може да бъде стартиран 50 пъти, в рамките на които трябва да бъде извършено така нареченото "активиране" по телефона или чрез Интернет. Не знам дали хората от Microsoft сериозно са вярвали, че с това ще постигнат особен успех срещу пиратите, но е факт, че в глобалната мрежа усилено се разпространяват успешно "crack-нати" версии на Office XP. Инсталирането на новия офис-пакет е възможно и директно от Интернет през HTTP, HTTPS и FTP.

Новостите в Microsoft Office XP са много. Някои от тях ще бъдат от изключителна полза за масовия потребител, а други ще отговорят на очакванията на хората с по-специфични изисквания. Иначе версията, с която разполагахме за тестване в редакцията, съдържа добре познатите програми: Word (текстови редактор), Excel (електронни таблици), Access (база данни), Outlook (органайзер) и FrontPage (HTML-редактор). Още по време на инсталационната процедура прави впечатление мащабният update на вашия Windows. След приключването на инсталацията веднага се забелязват промените. Един поглед върху Control Panel е достатъчен, за да се открият две нови икони.

Text Services предлага много възможности.





Инсталацията е почти същата като при Office 2000.

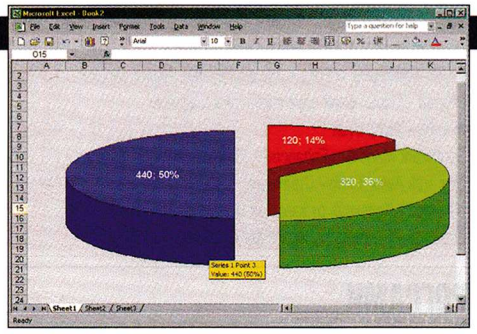
Първата е наречена Speech и зад нея се крият отдавна очакваните възможности за гласов контрол и гласово разпознаване. За да може да бъде използвана тази нова опция, е необходимо да има коректно инсталирана звукова карта с включен подходящ микрофон. Активирането на speech-функциите изисква също преминаване през конфигурационна и тренировъчна процедура. Това нововъведние работи в два режима. Първият режим позволява въвеждането на текст в документа директно чрез диктовка. Вторият е команден, т.е. потребителят може устно, чрез съответните команди да контролира извършването на определени елементарни операции като форматиране, навигация в менютата, отваряне, затваряне, запазване и други. Засега поддържаните езици са само английски, китайски и японски.

Втората нова икона в Control Panel се казва Text Services и в нея са съсредоточени разнообразните варианти за въвеждане на текст. Освен настройките на различните Keyboard Layouts тук може да бъде конфигурирано разпознаването на ръкопис. Това е една от поредните новости в Office XP, която ще бъде истинско облекчение за притежателите на PDA от типа Pocket PC.

Друга новост е вградената в пакета програма за оптическо разпознаване на текст. Появата на OCR-функции в Office XP е изключително добра идея, но на този етап възможностите на този модул са крайно ограничени и несравнимо по-малки като прецизност и количество поддържани езици в сравнение със специализирани продукти като FineReader.

Интерфейсът в поредното издание на Microsoft-ския офис-пакет е променен сериозно. Стандартната цветова гама е подменена в приятни за окото пастелни тонове и е в унисон с визията на задаващия се Windows XP. Менютата са анимирани, без значителни промени в организацията. Напълно нова идея е въвеждането на така наречените Smart Tags. Това е специфичен набор от бутони, които се появяват автоматично в различните Office-документи, като основното им предназначение е да осигуряват допълнителни опции при операции като paste и autocorrect. Трябва да се отбележи, че е предвидена също възможност за дефиниране на допълнителни smart tags според специфичните нужди на потребителя. За ефективното използване на тази атрактивна новост е повече от желателно да се прецизират всички настройки, в противен случай тя по-скоро пречи, отколкото помага.

Task Pane е поредното нововъведение в Microsoft Office XP, чиято основна цел е осигуряването на бърз достъп до някои от текущите задачи при работата със съответното офис-приложение. Task Pane е допълнителен прозорец, разположен в дясната част на екрана при използване на някоя от операциите, поддържани от него. В зависимост от това, което се върши в момента, той изпълнява различни функции. От него директно могат да се изпълняват действия като отваряне на нов файл, търсене, подготвяне на e-mail, използване на различни templates, форматиране, превод, вмъкване на клипарт, опериране със съдържанието на клипборда и други. Работата с клипборда е значително усъвършенствана. Той побира до 24 елемента от различните офис-програми и с помощта на Task Pane потребителят получава подробна и добре визуализирана информация за всички налични в клипборда данни, независимо дали те са текстови или графични.



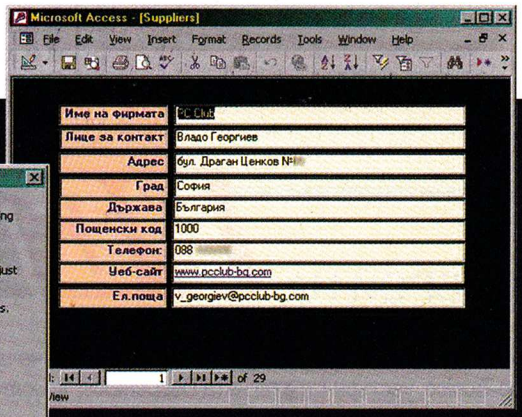
Task Pane облекчава работата с клипборда.

Използването на помощното меню е организирано по коренно различен начин. Достатъчно е да формулирате въпрос (на английски език), да го напишете в съответното поле и с много голяма вероятност ще получите адекватен отговор, без да е необходимо специално да се стартира Answer Wizard или Office Assistant. Добре познатите офис-асистенти са скрити по подразбиране. Те се появяват се само в случаите, когато зададете въпрос или не ги активирате от help-менюто и след като си свършат работата изчезват отново.

Един от големите проблеми в предишните версии на някои от офис-приложенията беше размерът на създавания файл при вкарване на изображения. С помощта на новата функция Compress Pictures, бързо и абсолютно елементарно всеки потребител би могъл да избере качеството и степента на компресия на графичния компонент. Това естествено зависи от вида и предназначението на документа.

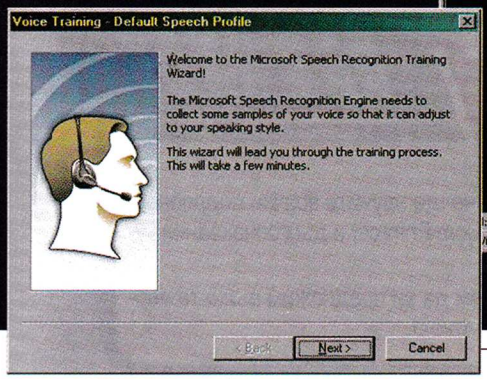
По отношение на надеждността и предпазването от сривове в Office XP е направено много. Целта на Document Recovery е автоматичното съхраняване на документа при поява на грешка в приложението като при рестартиране се предлагат опции за възстановяване. Application and Document Recovery е допълнителен вариант за спасяване на вашия труд при блокиране на някои от офис-програмите, а Application Error Reporting генерира отчет за регистрираните грешки, което би могло да хвърли известна яснота за същността на проблема.

Създаването на графики в Excel едва ли ще затрудни някого.

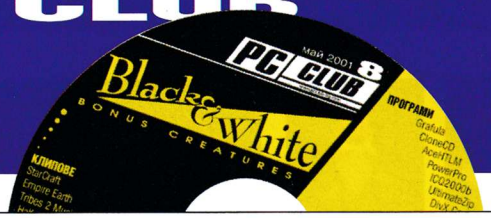


Новият Access продължава да бъде една от най-спорните като ефективност програми.

Преди да използвате гласовото разпознаване трябва да се направят съответните настройки.



CD CLUB



ИГРИ

- Waterloo: Napoleon's Last Battle - Стратегия
- Assimilation - Puzzle
- Black & White Patch - Неофициален фенски patch
- Black & White Creatures - Gorilla, Horse, Leopard, Mandrill
- Red Alert 2 Map Packs - Всички излезнали до момента бонус карти за Red Alert 2
- Counter-Strike 1.1 - Най-новата версия на CS
- E-Gon Adventures III FULL - Аркаден екшън. Пълна версия
- Offroad - Екшън-рали с феноменална графика
- Akimbo - Jump'n'run
- SouthPark Mario Bro Enhanced - Jump'n'run. Пълна версия
- Star Trek Away Team - Стратегия
- UT maps - Колекция от карти за UT
- Starlords - От авторите на Master of Orion. Цяла игра

ПРОГРАМИ

- DivX Codec - Необходимо за гледане на част от клиповете в галерията!
- 3D Mark 2001 - Феноменален benchmark
- ABC Video Roll - Програма за обработка на видео
- CloneCD - Програма за презапис на дискове
- AceHTLM - Безплатен HTML редактор
- Captureur 1.21 - Screengrabber
- Creative Video Drivers - Най-нови видеодрайвери на Creative
- Dr Mysto The Mindreader - Телепатична програма :-)
- Grafula - Add-on за NetVampire
- ICQ2000b - Най-нова версия на ICQ
- ImageForge - Програма за гледане на картинки
- InoculateIT PE Free - Безплатна антивирусна програма
- Map of Chars 2.9 - Подобрен Character Map
- Photo Modeler 3.1 - Графичен редактор
- PowerPro - Програма за управление на desktop-а
- Registry Healer - Програма за ремонт на Windows Registry
- Sandra 2001 - Benchmark и диагностика
- SyGate Personal Firewall - Безплатен firewall
- The Font Thing - Управление на шрифтове
- UltimateZip - Архиватор
- WinAMP 2.74 - Най-новият WinAMP
- Windows Scanner - Графичен редактор
- Yankee Clipper - Управление на clipboard
- Interno турнир - Резултати от турнира по CS

ГАЛЕРИЯ

Black & White Trailer	Quake: The Movie
Diablo 2 Expansion Rap	Serious Sam Christmas Song
Emperor Ordos Intro	StarCraft Clip
Empire Earth Trailer	Tribes 2 Music
Half-Life Blueshift Trailer	Tomb Raider: The Movie
Max Payne Music	Counter-Strike: The Movie

РЕКЛАМНА ТАРИФА

PC CLUB
www.pcclub-bg.com
СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

1/25 страница	**90 лв.**
1/15 страница	**120 лв.**
1/12 страница	**160 лв.**
1/6 страница	**280 лв.**
1/4 страница	**320 лв.**
1/3 страница	**400 лв.**
1/1 страница	**1000 лв.**
2-ра и трета корица	**1600 лв.**
4-та корица	**2000 лв.**

РЕКЛАМА НА ДИСКА НА СПИСАНИЕ PC CLUB

За публикуване на рекламни програми ..... **$10 на MB**

Рекламни представяния ..... **по договаряне**

ЗА ПУБЛИКУВАНЕ НА РЕКЛАМА НА www.pcclub-bg.com

за бутон ..... **5 лв. на ден**
за банер ..... **10 лв. на ден**

1797 София, бул. „Драган Цанков“ 37
Телефони: 02/ 9602209
9602214
9602216
e-mail: reklama@monitor.bg,
pcclub@pcclub-bg.com

Абонамент за PC Club

Най-сигурният начин винаги да знаете най-новото за игрите и всичко останало от света на компютрите.

Каталожен номер

1577 за PC Club без диск	6 лв. за 3 месеца, 12 лв. за 6 месеца, 24 лв. за 1 година
1578 за PC Club с диск.	12 лв. за 3 месеца, 24 лв. за 6 месеца, 48 лв. за 1 година

Пропуснали сте някой брой на PC Club? Можете да закупите всеки от досегашните броеве на списанието от масите на площад "Славейков", в клуб "Матрицата" или директно от редакцията. **Тел.02/9602241, 02/9602226**

ОЧАКВАЙТЕ

ЮНСКИЯ БРОЙ НА PC CLUB

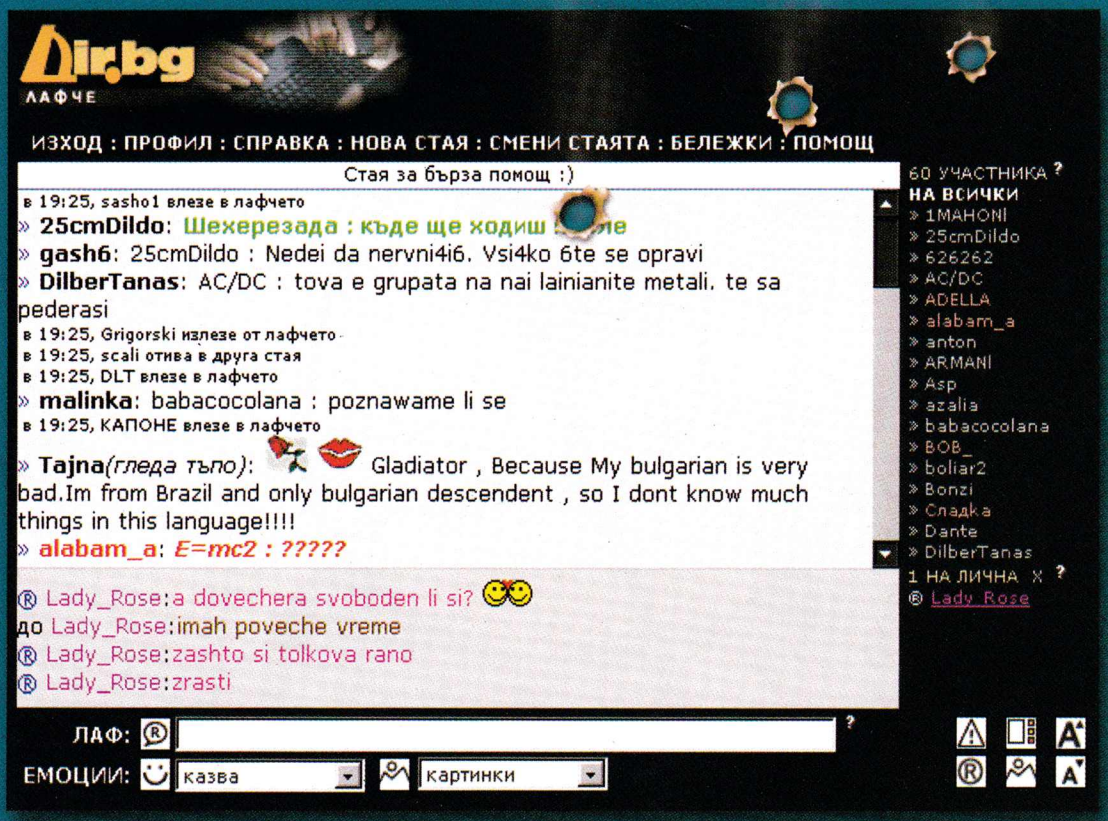
www.pcclub-bg.com

- Той отново ще бъде пълен с изненади. Още отсега можем твърдо да ви обещаем, че ще научите всички подробности за гениалния симулатор на диктатор Tropico, уестърн-стратегията Desperados, X-Com Enforcer и дългоочаквания куест Myst 3: Exile.
- На диска, освен поредната порция полезни програми и дема, се надяваме да можем да ви предложим пълната версия на Strike Force 1.6 и един много специален подарък, който засега ще запазим в тайна.

Н О В О

ЛАФЧЕ

http://chat.dir.bg



SAMSUNG

WORLDWIDE OLYMPIC PARTNER

MP3

MobilTel GSM.BG

SAMSUNG

101 5.1MB 05:50
Repeat Rock

SAMSUNG MP3

Mobile Multimedia

SAMSUNG MP3 ТЕЛЕФОН SGH-M100

господарят на мобилната мултимедия

www.mobiltel.bg

GSM МобилТел

Българският GSM оператор